

平成3年10月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第10号(通巻55号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN  
MOOK

エムエスエックス・ファン

# MSX-FAN

1991 OCTOBER

■LIST  
ゲームプログラム12本

# 10

月情報号  
980YEN

■NEW  
ナイキ  
ディスクステーション23号

■特別付録

## 3.5インチ スーパー付録ディスク

★「サーク・ガゼルの塔」のオープニング・デモ

★オリジナル「ソーサリアンリレー」

●掲載全プログラム

●CG

●MSXView

●「調べた大会」ベスト8チーム・データ

●パソコン通信用「圧縮&解凍」プログラム

●クイズ&お助けファイルほか

●表紙じり・木村明広氏

■ATTACK

## サーク・ガゼルの塔 ソーサリアン

## 今月からディスクが付録!

■秘情報満載  
(ソーサリアンウル技、  
アリスソフト桃色図鑑ほか)  
ゲーム十字軍



これが付録だ!!▶



# 伝説のRPG、ついに MSXの世界へ...

## SORCERIAN

ソフベンダーTAKERU  
好評発売中! ¥6,800(税込)

※詳しいマニュアルがもらえます。

パッケージ版(限定10,000本)好評発売中! ¥8,800(税別)

基本シナリオ15本収録  
ターボR高速モード対応

FM PAC対応

MSX2 / MSX2+ / MSX TURBO R (高速モード対応) 開発/ティールハイト

注) 松下 FS-4500, FS-4700F, FS-5500F1/F2 キヤノ V-30F 日立 MB-H70 外付(付タイプ) 松下 GF-FD351 三菱 ML-30FD を使用している場合 対応不可

Falcom  
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

札幌	そらでん電器YES 5F	(011)214-2950
札幌	パソコンショップパソソン	(011)292-1590
札幌	デンコート 豊田本店	(011)712-2366
札幌	デンコート 豊田支店	(011)814-2772
札幌	デンコート 豊田駅前本店	(011)814-3151
札幌	デンコート 豊田駅前支店	(011)229-5200
札幌	デンコート D&D 仙台支店	(022)221-4744
札幌	デンコート コンピュータ中央店	(022)224-5581
札幌	たいり電機	(0243)32-0021
札幌	デンコート 札幌駅前支店	(0243)21-2011
札幌	いわきパソコンショップ	(0243)23-0513
札幌	D&D支店	(0243)21-6986
札幌	デンコート 札幌市七軒町本店	(0243)42-1222
札幌	PCIC	(025)243-5135
札幌	PCIC 2F	(025)235-3131
札幌	丸善デパート 1F	(0258)33-4970
札幌	丸善デパート 2F	(0258)21-6033
札幌	K&D 宇都宮店	(0262)82-0002
宇都宮	パソコンランド 1F	(027)21-2721
宇都宮	パソコンランド 2F	(027)216-5251
宇都宮	パソコンランド 3F	(027)45-0721
宇都宮	パソコンランド 4F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 5F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 6F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 7F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 8F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 9F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 10F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 11F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 12F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 13F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 14F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 15F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 16F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 17F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 18F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 19F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 20F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 21F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 22F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 23F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 24F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 25F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 26F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 27F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 28F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 29F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 30F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 31F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 32F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 33F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 34F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 35F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 36F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 37F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 38F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 39F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 40F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 41F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 42F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 43F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 44F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 45F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 46F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 47F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 48F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 49F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 50F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 51F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 52F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 53F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 54F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 55F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 56F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 57F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 58F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 59F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 60F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 61F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 62F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 63F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 64F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 65F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 66F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 67F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 68F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 69F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 70F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 71F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 72F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 73F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 74F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 75F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 76F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 77F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 78F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 79F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 80F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 81F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 82F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 83F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 84F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 85F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 86F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 87F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 88F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 89F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 90F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 91F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 92F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 93F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 94F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 95F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 96F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 97F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 98F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 99F	(027)45-2721
宇都宮	パソコンランド 100F	(027)45-2721

## 君はTAKERU CLUBを知っているか!

TAKERUユーザーの皆様で作る「TAKERU CLUB」は、皆様の参加による運営と様々なサービス・特典を提供することを目的としています。メンバーの証、「TAKERU CLUB CARD」が贈られ、NEW TAKERUでご利用頂くことで様々なサービスが受けられます。

■サービス・特典(TAKERU CLUB CARDを使うと)

- ①TAKERUでの操作がより簡単になります。各詳細マニュアルが、すぐお手元に!
- ②ユーザー会報も簡単
- ③TAKERUユーザーシステム
- ④5メンバーの皆様からの投稿、ご意見、グラフィック、ゲームアイデア等、皆様の参加による「CLUB会報」が届きます。
- ⑤TAKERUソフト情報・イベント情報が届きます。

TAKERU CLUBへの入会方法は  
TAKERUの画面上で「TAKERU CLUB入会」を選択してご覧ください。  
入会費500円/年会費500円

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。  
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させていただきます。

★印は新設店です。

ブラザー工業株式会社 千467 名古屋瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493

東京営業所 (03)3274-6916  
大阪営業所 (06)252-4234

通信販売



## FAN ATTACK

ゲームシステムと塔の1階を紹介

**サーク ガゼルの塔** 4

全12ページ、豪華シナリオ5本完全攻略／

**ソーサリアン** 10

## FAN NEWS

**ナイキ** 銀河系一周レースで暴走する美少女AVG 109

**DM fan** ディスクステーション29号 108

## PROGRAM

**ファンダム** 35

1画面5本+N画面3本+FP部門3本

**ファンダムスクラム** 44

**マシン語の気持ち** 46

**スーパービギナーズ講座** 47

**BASICピクニック** 30

FM音源音色エディタの使い方

**第5回MSX・FANプロコン読者審査員応募要項** 68

**FM音楽館** 69

ゲームミュージック4本+一般曲3本+オリジナル2本

**AVフォーラム** 104

ベストAV作品集・3本立て

**ゲーム十字軍** 22

のぞき穴：信長の野望・武将風雲録、ソーサリアン／歴史の散歩道：信長の野望・武将風雲録ほか、桃色図鑑：ランスIIほか

**情報 おもちゃ箱 FFB** 93

夏のMSXイベント情報報告、ソーサリアン・シナリオ・コンテストほか

**GM&V** 96

最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

**ほほ梅麿のCGコンテスト** 100

充実のイラスト部門で増ページだマロ

**FAN STRATEGY** 28

「信長の野望・武将風雲録」おとり国作戦と共同作戦のワナ

**記憶のラビリンス** 106

「ソーサリアン」オン・マイ・マインド

**ゲーム制作講座** 98

操作性の大切さを見落とすなよ／

**パソ通天国** 74

初心者のパソ通

## INFORMATION

**ON SALE** 111

**COMING SOON** 112

「期待のソフトにスポットライト2」でソフト品定め／

**MSX新作発売予定表** 8月21日現在の情報 115

**今月のいーしょーくー情報** 110

**FAN CLIP** スーパー付録ディスク制作記 122

**投稿応募要項** 79

**読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント 34

## 特別付録

### スーパー付録ディスク #1

〈スペシャル〉「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ

〈スペシャル〉Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」

〈レギュラー〉ファンダム・GAMES／ファンダム・サンプルプログラム／FM音楽館／AVフォーラム／ほほ梅麿のCGコンテスト／MSXView／パソ通天国／ゲーム十字軍／あてましょQ／オマケ

**スーパー付録ディスクの使い方** 116

### ●スペック表の見方

#### Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	2D × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。ROMはROM、DISKはディスク、□はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはターボRと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様と異なるときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができると書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

⑨備考欄。

### ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。



### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしております。

☎03-3431-1627

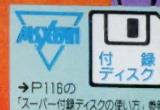


FAN ATTACK

勇者ラトクの冒険がまたはじまるぞ!!

# ~Xak Precious Package~ The Tower of Gazzel

サーク ガゼルの塔



→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン  
☎0593-51-6482  
9月下旬発売予定

発売が目前にせまった『サーク ガゼルの塔』。シリーズ最新作だけにぶっとびのおもしろさだ。これを読めば、発売日には買わずにはいられなくなるぞ。

媒体	256 × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ターボ日の高速モードに対応  
サークプレミアムグッズのおまけつき

## 塔の中でなにかが起こる!

前作でゴスペルを倒してから、もう1年がたとうとしている。ラトクもりっぱな青年になって勇者としての風格もでてきたようだ。

今月号の付録ディスクには、この『サーク ガゼルの塔』のオープニング・デモが入っているんだ。もう見てくれたらうか。

すごくカッコいいデモだからまだ見ていないなら絶対に見て

ほしいな。

まずは、ちょっとオープニングについて説明しておこう。

暗闇の中ではなしているのは、男がギル・ベルゼス、女がアル・アクリラ。ふたりは、“暗闇の声”とラトク抹殺の計画をたてている。ギルとアルのふたりには“デュエルの末裔”のラトクのほんとうのすごさがわかっていないようだ。



④アル・アクリラとギル・ベルゼス。ラトク抹殺の命を受けた、はぐれ妖魔だ

はぐれ妖魔のギルとアルは、暗闇の声に助けられたお礼にラトクを殺すのだという。

いくらギルとアルがすごくても、ラトクはバドゥーやゴスペル、そして数多くのモンスターを倒してきているのだから絶対

に負けるはずないじゃないか。それにしても妖魔軍はつぎからつぎに強敵を送りこんでくる。いつになったら平和な世界はやってくるのだろう。デュエルの末裔、戦士ラトクよ、がんばるのだぞ!



⑤いつがこんどの相手の暗闇の声。名前はまだわからない



⑥不気味なこれはなんだろう



⑦塔を遠くから見つめるこの男はきっとラトクだ



# 成長した勇者たちの姿を見よ

ラトクがゴスペルを倒したのが4年前の聖暦753年だから16歳のときのこと。そして19歳のときにバドゥーを倒した。

聖暦757年、20歳になったラトクは、りっぱな青年戦士として旅を続けている。

ピクシーは小さな妖精だったのに今回はちゃんとした人間の大きさになって、これは成長したというのかなんというのか。小さな妖精よりはこのほうがいいよなあ。

フレイを森の中で助けたのは1作目のサークのときだから、もう4年前にもなるのか。それがりっぱな魔法戦士になってい

て、ラトクを魔法で助けて冒険をしてくれる。かわいいのにホント頼りになる。そういえば、フェルは2作目のサークIIに初登場したんだね。ラトクより4歳年上だから年は24歳。すてきなおねえさんて感じになっちゃてもう♡

そして、謎の吟遊詩人のホーン。今回はどんなことをやってくれるのだろう。こいつはかっこいいからいいよなあ。

あっ／ リューンを忘れるところだった。なんだかんだいってもこいつの剣の腕は確かだから、きっと役に立ってくれるにちがいない。



⑨ 塔の前に集まってきたラトク、フレイ、ピクシー、フェル。これらから彼らを待ち受けているものは……

4年の年月は幼かったラトクをりっぱな戦士に変えた。ピクシー、ホーン、リューン、フレイ、フェルも4年の間に大きく成長したことだろう。この勇気ある仲間たちと力をあわせ、ガゼルの塔の秘密をさぐりラトク

の命をねらう妖魔軍の陰謀をうちやぶるのだ。

この世界にほんとうの平和がおとづれるのはいつになるのだろう。

その日がくるまでラトクよ！ 戦うのだ。

## ラトク・カート



サークシリーズといえば、このラトクが主人公。フレイに好かれているのに気づかない鈍感なヤツ。剣の腕が抜群なのは戦神デュエルの末裔だからだろうか。すこしまぬけなところがある。



## ルゥ・ピクシー

妖精界からやってきた妖精族。探知能力に優れていてワナなどを未然に察知してかんたんなものならはずしてしまおう。回復魔法もすこし使える。サークシリーズの1作目からラトクと行動している。怒った顔もかわいいぞ。



## フェル・パーウ

バマワの町の修道女だったが、いまはホーンと旅をしている。塔の中で傷ついてもフェルのところに帰ってくると回復してくれる。ライフやマジックポイントが減ったらテレポーションの魔法で彼女のところに帰ろう。



## フレイア・ジェルバーン

1作目サークで森の中でたすけた少女。ラトクのこと大好きでラトクのためにになにかしたいと魔法戦士になった。強力な攻撃魔法を使うことができるし、ラトクのマジックポイントの復活もできてしまう。



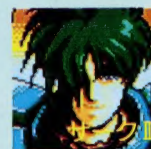
## ホーン・アシュタル

吟遊詩人である。回復魔法も攻撃魔法もそこそこ使えたりするバランスのとれたキャラクター。サークIIのときボロースの森でラトクとはじめてであっている。かなりの美形。ぼうしがキザだなあ。



## リューン・グリード

なかなか腕のたつ戦士。注意力は少しあるようだ。ラトクのサポートメンバーになるとラトクの攻撃力が2倍になってしまふ。はじめのうちはゲームにかかわってこないけど、そのうちに登場してくるらしい。





# ガゼルの塔はどんなゲーム？

冒険に旅立つ前に『サーク ガゼルの塔』のゲームシステムについて少し説明しておこう。この『サーク ガゼルの塔』はサーク、サークIIの大ヒットの記念として発売になるもので、もちろんVRシステムVer.2.0が搭載されて前作同様、リアルな画面を作っている。ゲームは、広いフィールドを歩きまわるタイプのゲームじゃなく、塔の中

を探索するダンジョン形式のRPGだ。塔の中の地下1階から地上5階までのワナをつぎつぎとクリアし、モンスターやボスキャラを倒していく。

ラトクがいくら強くても、ひとりで冒険するには無理がある。そこでピクシーやフレイなんかに助けをもらうわけだ。

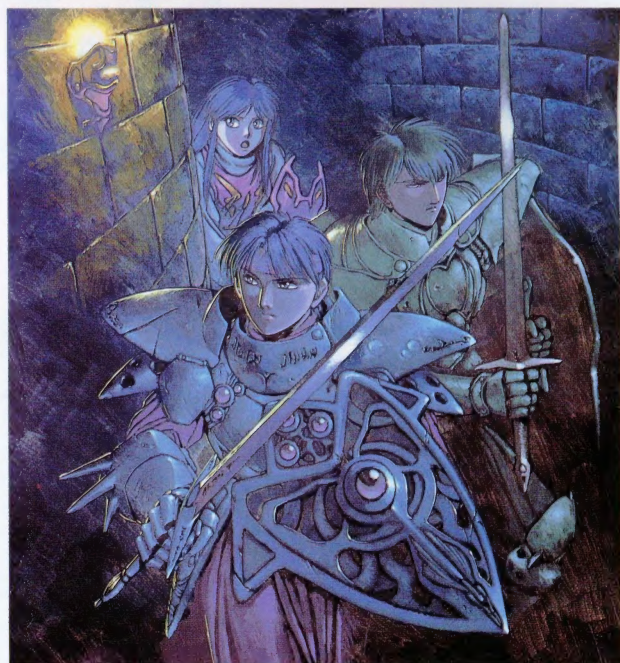
誰かひとりを選んで冒険をしていくことをサポートメンバー

方式という。連れて歩くメンバーには、それぞれ違った特徴、長所、短所がありラトクの能力にプラスされる。メンバーは塔の前でいつでも選びなおすこと

ができるし場所によっては決められたメンバーでないと通過できないところもあるからゲーム進行が有利になるように選ぶのがコツだ。



美しくそびえたつガゼルの塔。この塔の中でいったい何が起きているというのだ



これが『サーク ガゼルの塔』のマニュアルの表紙。かっこいいでしょ

## 超強力VRシステム

サークシリーズといえばVRシステム。サークIIで使われたVRシステムVer.2.0が、『サーク ガゼルの塔』でも使われている。サークのときのVRシステムとは基本的な仕様以外は大きく変わり、より複雑な処理をするためや画面表示をよくす

るためにいろいろ改良が加えられている。これまでのRPGにはないリアルな表現方法だから最初はとまどうけど、なれてしまえばほかのゲームが不自然に思えちゃうほど。では、そのVRシステムの特徴をちょっと説明してみよう。

### キャラクタがジャンプする

VRシステムを使った、このゲームは、高さの概念がちゃんとある。

いままでのRPGは平面のマップの上をへばりつくように動

いていたんだけど、VRシステムを使っていけばびよんびよん跳びはねることができてしまうんだ。ちゃんと影までついてるし、やっぱりすごい。



### より複雑な表現が可能

VRシステムを使えば今までできなかったような複雑な表現ができるようになる。

建物はちゃんと立体になっているから、かげにかくれば姿は見えなくなってしまうし、格子のような物のうしろにいればちゃんとその向こうに見える。多重スクロールみたいなことだ

ってできてしまうんだから驚きだ。



### 当たり判定の3D化

VRシステムではマップ上のものが立体的に描かれているだけではなく高さの概念が取り入れられているから、モンスターの弱点が高いところにあればジャンプして攻撃しなくては効果がないのだ。ほかのゲームのように剣でついていけばダメージを与えられるわけではないから

初めはとまどうかもしれない。早めに敵の弱点を探そう。





# 補助操作画面をしてみる

ゲームを始める前に、補助操作画面をしてみることにしよう。

補助操作画面では、ラトクやサポートメンバーのステータスを調べたり、ガントレット（戦闘用の手袋）を選択したりする。

サークの画面とほとんど同じだけどサポートメンバーに関す

る表示が増えているのが変わったところかな。

ゲームを最後までクリアすると、ゲーム中に倒したそれぞれの階のボスたちと再戦ができるボスモードも前作同様についている。何回でも遊べてしまうのがうれしいよね。

●ウインドウが開いてステータスが表示される



## ガントレット

現在使っているガントレットを表示する。ガントレットをつけるとストレンクスなどが増える。

## アイテム-A

持っているアイテムのうち、スペースキーで使用するものが表示される。

## アイテム-B

ここに表示されているだけで効果のあるアイテムが表示される。表示されていないと持っていないも無効。

## サポートメンバー

いまいっしょに行動しているサポートメンバーの名前が表示される。

## マジックポイント(ラトク)

ラトクのマジックポイントが表示される。フォースショットを撃つと減る。

## マジックポイント(サポートメンバー)

サポートメンバーのマジックポイントが表示される。マジックポイントが減ると赤くなる。

## メニュー

補助操作画面のメインメニュー。ここで何をするかを選ぶのだ。ボスモードもあるぞ。

## S・A・S

S・A・Sとはソード、アーマー、シールドの略。装備しているものがここに表示される。

## ライフ

上段がラトク、下段がモンスターのライフ。緑なら良好、赤くなると死んでしまう。

## フォースショット&シースルー

フォースショットとシースルー（壁がすけて見える）が選択されているとランプが点灯する。

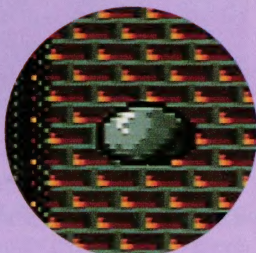


# ラトクが戦うモンスターたち

『サーク ガゼルの塔』になってモンスターたちも少しは変わったようだがサークIIのモンスターもたくさん登場してくるようだ。

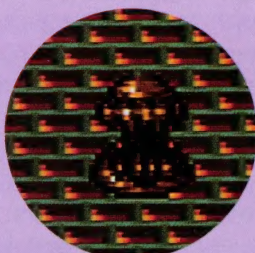
たとえば、スライム、マッドスライム、ハンティングコブラ、ゾンビ、スピリットなどなど……。いく場所ごとになつかしいモンスターに出会おうと思わず興奮してしまったりする。

## スライム



●おなじみのスライム。プヨプヨしていてかわいい

## マッドスライム



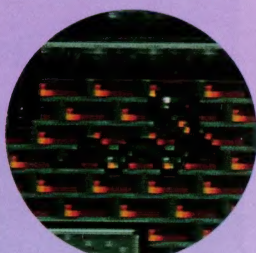
●スライムの中でも凶暴なやつ。口を開けておぞいかにってくる

## ゾンビ



●地下の薄暗いところにたくさんいる。地中からはいじでくる

## ハンティングコブラ



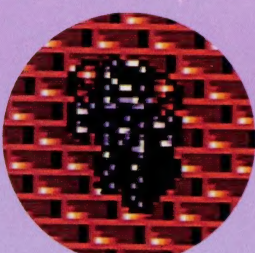
●どうもうな毒ヘビ。ひとの姿をみつけるとおぞいかにってくる

## スピリット



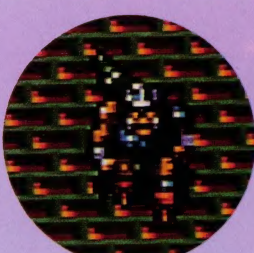
●人間の顔の形の幽霊。塔の2階でフワフワ漂っている

## バースト



●ふらふらと歩いてきて、とつぜん爆発するが、またもとの姿にもどる

## ゴブリン



●1階のボス。ふつうのゴブリンよりはるかにつよい。ブーメランを投げってくる



# そして物語は始まる

ゴスペルとの戦いから1年がたとうとしていた。

ずっと旅を続けていたラトクはレイジアという小さな村でフレイと再会した。

フレイから「にせラトク」とガゼルの塔の悪い噂を聞いて、ガゼルの塔に向かうことになる。村の人々がガゼルの塔に入って戻ってきたものがないということも教えてくれるが、勇気あ

るラトクは恐れたりはしなかった。

村の人々はもうひとつ重要なことを教えてくれた。それは何日か前にラトクと同じくらいの青年が塔の中に入っていったということ。その青年とはいったい誰なんだろう。

やっと着いたガゼルの塔の前にいたのは、おなじみのピクシー、そしてホーン・アシュタル、

フェル・パーウ。みんなガゼルの塔の悪い噂を聞いて集まってきたらしい。

ピクシーはラトクがここにくるまでのあいだに、ちょこっとガゼルの塔の中に入って、ようすを調べてきたらしい。たくましくなったなあ。

ピクシーがいうには、塔の中はワナだらけで、そのうえモンスターがウヨウヨといるらしいのだ。多人数で歩くのは危険だからラトクがメンバーをひとり選んで塔の中に入ろうということになった。ワナとモンスター



◎たくましい青年になったラトク。こわいものなしだ

がいるとなると、やっぱりガゼルの塔はなにかありそうだ。あやしい……。とにかく、塔の中に入って調べてみないことには、「にせラトク」のことも数日前に入っていた青年の消息もわからない。

## スタート



◎ひさしぶりに会ったラトクとフレイ。ガゼルの塔は北の方角だ



◎塔が見えてきたようだ。急げ、急げ



◎塔の前にみんなが集まった

# ピクシーといっしょに探険だ

最初のサポートメンバーは塔の中に少し入ってようすを見てきたピクシーに頼むことにした。というよりも最初は強制的にピクシーになってしまうんだ。

サポートメンバーはラトクの後にぴったりくっついてくる。まるで金魚の☆☆☆のようでけっこう楽しいぞ。

モンスターと遭遇すると剣を使って戦うことになるんだけどラトクが戦うだけでサポートメ

ンバーは直接、戦闘に参加するわけではないんだ。サポートメンバーが役にたつのはイベントやトラップに関係するときなんかで、いろいろとアドバイスしてくれたり魔法を使ってくれたりと助けてくれるんだ。

とにかく塔の中へ入ったんだから進んでいくしかないね。

少し進んだところにあやしい像があった。ピクシーにいわれ調べてみれば、いきなり引き返

せという石像の声が聞こえてくるではないか。でも、帰れといわれたらますます行きたくなくなるよね。

ぶつぶついいながら先へと進む。このへんは、スライムとマッドスライムぐらしいから、そんなに危なくはない。わりと安心して歩き回れる。それでも油断するとダメージを受けるから注



◎像が警告してきた。引き返すものか

意しなくてはね。

あれっ / 板を渡しただけの橋がある。下は地下室らしい。飛び降りてもだいじょうぶらしいけどピクシーがいうように今はやめておこう。

小部屋の中で宝箱を開けた。何も入ってないぞ。そうしたらピクシーがその中に入っていた陽の石をくれた。まったくピクシーったら先に入っていたときに取っていたなんて……。

隣の小部屋で石版を見つけた。「光に満ちた世界を……」とか書いてある。きっとトラップを解くのに必要なんだろう。忘れないように覚えておくとしよう。



◎宝箱の中は石版。よく覚えておこう

さらに奥へと進んで行くと、閉ざされた橋と何かをはめこむらしき穴のある部屋が2部屋ある。

そのうちの1部屋は、ピクシーからもらった陽の石をぴったりとはめこめことができた。もうひとつの穴にはめこむ石も、どこかにあるに違いない。急いで探してしまおう。



◎陽の石はピクシーが持っていた



◎最初のサポートメンバーはピクシーにお願いする



# 塔の中は、しかけだらけだ

もうひとつの石を探して歩きまわのんだけど、どうも1階はいけるところがなくなってしまった。そういえば「自らの身を……」とかいうメッセージがあったけど、あれはどういうことなのかな。降りられるような階段はどこにもないから、閉ざされた橋の穴に飛び降りるか、あの2か所あった板を渡したような、へんな橋から飛び降りるしか方法はないということなのだ



④へんな橋だ。乗ったら折れてしまいそう

ろうか。とりあえず地下室へ行ってみるしかないな。

地下室は毒の沼とゾンビがいっぱいて、すぐにHPが減ってしまう。気をつけないと死んで



④地下におりないと、どこにもいけない

しまうぞ。

歩きまわってみると地下室には階段がいくつかあって1階で行けなかったところへも行けるようになっている。そこでもう



④もうひとつの石を穴にはめこむ

ひとつ石の入った宝箱を見つけってしまったのだ。ラッキー!!

1階に戻ってもうひとつの石をはめこむと、何か音がして橋が降りてきたのだった。



④なんだろう 何だろう わかんないや わかんないや



④どこかで音がしたかと思ったら、なんと橋がおりていた。これで奥にすすめるぞ

## カギを手に入れる!

橋が渡れるようになると、行ける場所がまた増えた。少し行ったところにあやしい像が2体ある。ピクシーのいう通りに像と像のあいだに行ってみたのだが、そのしかけにびっくり。

床が動いている。ベルトコンベアのような。思った方向にう

まく進めない。ジャンプをうまく使って部屋の中までいくと、2階への登り階段があった。上に行くまえに奥のほうをちょっと探索。すると、宝箱に入ったカギを発見した。カギの名前は「第一の鍵」。安直な名前だな。

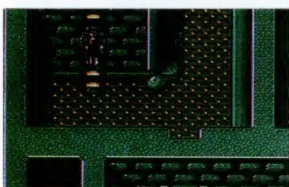
でも第一の鍵というくらいだから、まだカギがあるはずなんだけど、1階はまたしても行けるところがなくなってしまった。しょうがない、2階へ行くとするか……。

階段を上がるとトビラがあり、その前にスピリットが……。コ

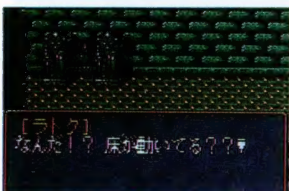
イツを倒し、トビラを開けようとしたのだがトビラは開いてくれない。そんなとき、ピクシーがさっきのカギを使ってみたらという。開いた、開いた。ピクシーありがとう。

階段を降りて先を急ぐと、そこにはまた板を渡したような橋

があった。その奥に地のガントレットがある。地下室に飛び降りたり、また階段を上がったりして、やっと「第二の鍵」を見つけた。また地下室に飛び降りてカギを使い、1階へともどると、いよいよ、最初のボスの部屋にたどりついた。以下次号。



④このはしで上の階に上がる



④床が動く。うまく前にすすめない



④この橋は飛び降りる方向に秘密がある



④1階のボス、ゴブリンの部屋だ。こいつをまず倒さなくてはならない



FAN ATTACK

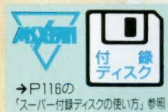
## 最終シナリオまで、ドーンと攻略!!

ついに! すべてのシナリオの攻略が終わるぞ! 長かった冒険も、あと5本のシナリオを残すのみ。エンディングも、もうすぐだ!!

# ソーサリアン

☎052-824-2493(タケル事務局)

パッケージ版発売中  
タケル版発売中



媒体	2DD × 5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円
ターボRの高速モードに対応	

※8,800円はパッケージ版、6,800円はタケル版の価格

## まだまだ広がるソーサリアンの世界

移植が決まってから、ずいぶん長いあいだ待たされたなって感じのなかで、やっと発売された『ソーサリアン』。

発売日に購入して、もう全部のシナリオを、クリアしちゃったよっ、なんてせっちなひと

も、たくさんいることだろう。まあ、それはそれでいいんだけど、せっかく長いあいだ待っていたんだから、その分じっくりと、すべてを知るつもりで楽しんでほしいな。

先月号で飛び出した、超特大

スクープ『戦国ソーサリアン』の移植の話。こっちの方はなんにも進展がない。年末ごろ発売予定ってことでまだ先になりそう。気長に、のんびりと待っていてくださいな。

そのかわりといっちはなんだけど、とってもうれしいニュースをひとつお知らせしておこう。その、うれしいニュースとは、シナリオコンテストの開催が計画されているのだ! これは、ユーザーのみなさんからシナリオやマップなんかを募集して、そのなかから優秀な作品を選んで、

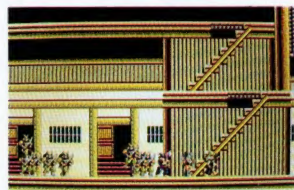
商品化してしまおう! という企画なのだ。これによって、MSX版だけのオリジナルシナリオなんかも生まれてくるはず。逆に他のパソコンに移植されることになったりして、ますます『ソーサリアン』の世界が広がっていくってわけだ。

シナリオのアイデアはあっても、プログラムが組めないのでは形にできないなんてひとでも気軽に参加できてしまうのだ。

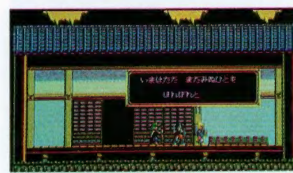
そこで、来月からコンテストの詳しい応募方法や注意事項などを紹介していくので、今から期待して待っていてほしい。



◎ひさしぶりの、MSX版『ソーサリアン』のタイトル画面。何度見てもいいもんだ!



◎これが、すでに移植が決まっている『戦国ソーサリアン』(画面はPC-98版)



◎同じく『戦国ソーサリアン』より! 場面、もう待ちきれない! (画面はPC-98版)



## 次に移植されるのはどのシナリオ!?

『戦国ソーサリアン』の移植は決まったし、シナリオコンテストの開催計画もあるしで、『ソーサリアン』ファンの胸の高鳴りが、いまにも聞こえてきそう。しかし、ちょっと待ってほしい。これだけで満足しちゃいけないぞ! まだまだMSXで遊ぶことのできない『ソーサリアン』のシナリオって、たくさんあるのだ。

いままで他機種で発売されて

いる追加シナリオは、『追加シナリオVOL.1』、『戦国ソーサリアン』、『ピラミッドソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』、『ギルガメッシュソーサリアン』、『セレクトッドソーサリアン』の1〜5までと、『メガドライブ版ソーサリアン』と『ソーサリアン』の基本シナリオまで含めれば、シナリオの総数は、全部で59本。そのうちMSX版で遊べるシナリオが、『ソーサリアン』

の15本と、まだ発売は先だけども『戦国ソーサリアン』の5本の、あわせて20本だけ。ということは、あと39本ものシナリオがMSXに移植される可能性を持っている、というわけになるのだ。

実をいうと、今回めでたく移植されることになった『戦国ソーサリアン』の前に、他機種では『追加シナリオVOL.1』が、発売されているのだが、このシナ

リオはどうなったんだろうか? まあ順番がかわったからって、発売されないって決まったわけじゃないけどね。

こうして考えてみると、次に移植されるシナリオが、いきなり『メガドライブ版ソーサリアン』であってもおかしくないはず。ユーザーとしては、より多くのシナリオを楽しみたいわけだから、すべてのシナリオが移植されることを願いたい。



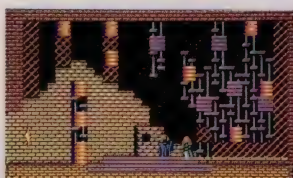
### ピラミッドソーサリアン

ピラミッドが舞台になっているシナリオで、ストーリーが『戦国ソーサリアン』の続きになっている。アクションやパズルの要素が強い。次はこれが移植されるかも。(画面はPC-98版)



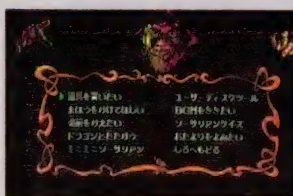
### メガドライブ版

『ソーサリアン』初の、ゲーム機への移植。ただし、シナリオはすべてメガドライブ版だけのオリジナル。少々高め



### 宇宙からの訪問者

MSX版の発売元でもある、ブラザー工業から発売された追加シナリオがこれ。ということは、このシナリオが移植される可能性は非常に高いはずじゃないですか?(画面はPC-98版)



### ユーティリティVol.1

これって追加シナリオじゃないんだけど、ぜひ、移植してほしい! これがあるとキャラクタの名前をかえられたリクイズで遊べたりと、楽しくって、実用的なのだ!(画面はPC-98版)

## ドラゴンをやっつけろ!

『ソーサリアン』のシナリオには、1から5までのレベルがあるってことを以前話したけど、レベル1からレベル5までのボスを倒したキャラクタ・データ

をつかってゲームをはじめると、メニュー画面のなかに「ドラゴンとたたかう」というコマンドが現れる。これを実行すると、16本目のシナリオとでもいうべ

き、いままで戦ってきたドラゴンとだけ続けて戦えるシナリオが始まるのだ! ただし、パーティのなかに条件を満たしていないキャラクタが1人でもいるとコマンドは、あらわれないの

で注意するように!

このモードで戦うドラゴンたちは、姿はおなじでもかなり強くなっている手強いぞ。みごとクリアすれば、エンディングが、待っているぞっ!

## キングドラゴン登場!



①条件がそろっているとこんなふうな、「ドラゴンと戦う」コマンドの登場だ!



②最初に戦うドラゴンは「消えた王様の杖」から、ヒドラのおでました!



③「暗黒の魔道士」に登場したブルードラゴンは、サンダー攻撃が強力だ!



④「ロマンシア」のボスキャラだったヴァイデスだ。こいつがいちばん強いかも?



⑤どのシナリオにも登場しなかった、キングドラゴンが、このモード最後の敵。こいつのプレス攻撃は手強いぞ。弱点は頭だ!



# 天の神々たち

## Story

ペンタウアの山岳地帯の中でも、ひととき天高くそびえる、神々の庭園と呼ばれる高山の頂上に、大いなる神ユイター、太陽の神フェリス、鍛冶の神ベトス、酒の神デュオン、門の神ノーネーム、美の女神ピヌスという、名高き神々たちが住んでいた。その神々の庭園のふもとにある小さな村で、多くの異変が起こっていた。雨が降らないのに川が氾濫したり、晴れた日に雷が落ちたり、作物の収穫期

に作物が枯れてしまったりと、ただならぬ気配が感じられた。村に住むシャーマンがいうには、人々の心が汚れてしまったから神々がお怒りになったのだそうだ。しかし、村に住む人々がたくさんの供え物や深い祈りを捧げても、神々の怒りはおさまらなかった。人々は、ペンタウアの王都に逃げてきた。このままでは人々の生活が成り立たない。ソーサリアンたちよ、神々の話を聞くために神々の庭園に登るのだ!

ここペンタウアのはすれにある平和な小さな村で起こった、数々の異変のすべては、神のなかの神である大いなる神ユイターのひき起こしたことらしいというのだ。

ソーサリアンたちは、大いなる神ユイターに、直接会って話をするために神々の庭園に向かったのだが、いきなりの難関/スタートしてずっと右へ右へと、野をこえ山をこえ、ズンズンと進んでいき、やっとのことでたどり着いたそこには、門の神ノーネームが立っている。この場所からは、遠くの山の山頂に神殿らしき建物を見ることができるのだが、あそこに大いなる神ユイターがいるのだろうか

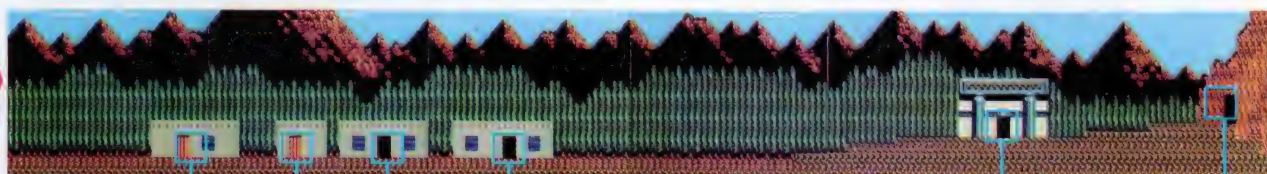
か? だが、門の神ノーネームが道をゆずってくれないのだからここを通ることができなければ、大いなる神ユイターに会って話をするなんてことは、夢のまた夢だ。

うーん、どうしようか? 門の神ノーネームは、ぶどう酒を持ってきたら通してくれるっていつてんだけど、ぶどう酒なんてあったっけ……!?

こんなときは、振りだしに戻ってもういちどやってみるのがいちばん! ほら、警察なんかでも事件の捜査にいき詰まったりすると、事件のあった現場に戻って、最初から捜査をやり直したりするじゃない。

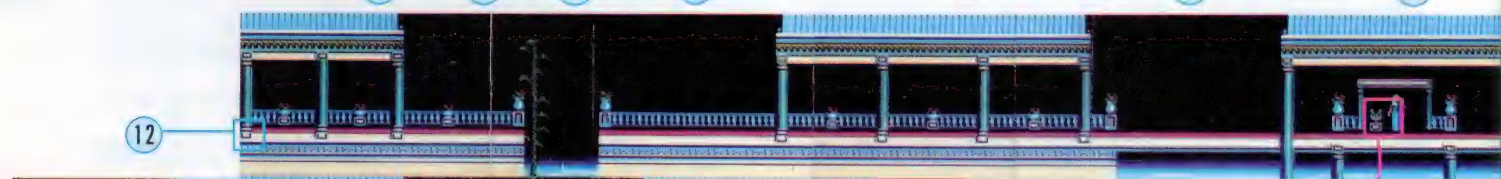
とにかく、もういちどスター

START



(最初はいれない)

12



美の女神ピヌス



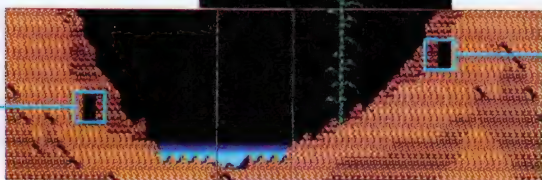
酒の神デュオン

11



6

7



## エビルシャーマン

このエビルシャーマンは、とてもないヤツだ。自分のご主人様である神々をうらぎって、恐れおこす大いなる神ユイターの大切にしていた神の腕輪をぬすみだし、その腕

輪を使って世界征服をねらっているのだ。その手始めとしてねらわれた村の人々には迷惑な話だ。エビルシャーマンの攻撃方法というのがやっかいで、空中を自在に飛びまわり、魔力を体内にため、一気に放出するというものなのだ。動きはすばやしい攻撃は強力だわで、おおさわぎ。多少のダメージは覚悟で、ジャンプしながら切りつけるしかない! ちなみに、変装の名人? でもあるのだ。





ト地点に戻ってみると……。あつた／ あつた／ こんなところに酒屋さんがあったなんて、ぜんぜん気がつかなかったもん。これで、やっとぶどう酒が手に入ったわけだ。とにかく、行動するってことが大切だね／

ここで手に入れたぶどう酒を、ガンコな門の神ノーネームに持っていけば道をゆずってくれるってわけなのだ。

やっとのことで先に進むと、そこにいるのは、大いなる神ユイターじゃないですか／ こんなにすぐ会えるなんて思ってもみなかったから、もう感激／

でも、ちょっと様子が変わ。おそおそ話しかけると、おまえたちなんかの来るところじゃない／ といわれて、陰しい山岳地帯に飛ばされてしまった。何が気にさわったのだろう

か？ じっくりと考えたところで何もわからない。だからといって、すぐさとひきあげるわけにもいかないぞ。もういちど会って話を聞いてもらわなくちゃ／

トボトボと歩いていると、ポケットから何かがこぼれ落ちて、そのまま岩のすきまにころころと落ちていってしまった。なんだろう？ と思って、のぞきこんでみると、そこには小さな赤い種がある。そういえば、どこかの空き家に入ったときに拾ったっけ。なんとか拾おうと手を伸ばしてみたけれど、どうも届きそうにない。まあ、拾ったものだし、なくてもいいか／

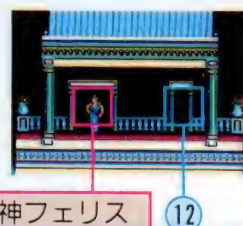
おかしいなあ……。ちっとも話が進展しない／ こうなりゃヤケだっ／ と思って、いまいちどスタート地点に戻ろうとひきかえすと、さっき赤い種を

落としたところから小さな芽が出ている。これは？ と思って、そのへんをうろろろしていたら、さっきまであんなに小さかった芽が、天に向かって、まるで大木のようにそそり立っているじゃないですか／ これって、ジャックと豆の木の話みたいだね。ってことは、これを登っていけば何かがあるはず。

やっぱり／ 思った通りだ。着いた先は、天空の神殿？ みたいなおとろだった。そこは神々の住まいになっているらしく、とてもこうごうしい光であふれている／ とりあえずあいさつでも、と思って神々の話を聞いていくと、鍛冶の神ペトスは炎の種がほしいといい、酒の神デュオンは黄金の酒がほしいという。そのうえ、太陽の神フェリスは赤い果実がほしいといってくる。この神々のわがまま

を、すべて聞いてあげると、ある場所に吟遊詩人のアンナがあらわれるのだ。このアンナを、美の女神ビュスのところに連れていくと、大いなる神ユイターの機嫌をとる方法を教えてくれるのだ／ あっちへ行ったり、こっちへ来たりとたいへんだけれど、ここはガマンのしどころだ。

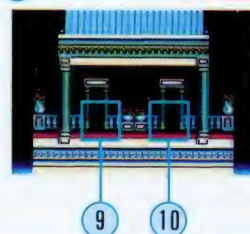
ここまで来て、やっとのことで先がみえてくる。どうやら大いなる神ユイターは、大切にしていた神の腕輪をぬすまれてしまい、そのことに腹を立てているらしいのだ。そして、村をおそった異変の数々は、すべてその者のしわざだということだ。だったら神の腕輪を取りかえしてあげればいいんだけど、これがまたたいへん。そいつの名前は、エビルシャーマン。以前どこかで聞いたことがあるような気がするんだけど……。



太陽の神フェリス



エビルシャーマン



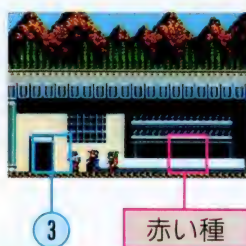
10



4



鍛冶の神ペトス

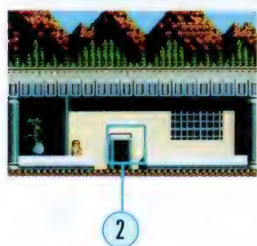


赤い種

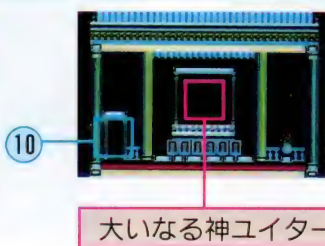


13

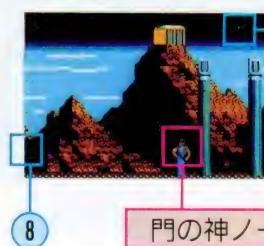
ある条件を満たしてから来ると進める



5



大いなる神ユイター



8

門の神ノーネーム



# 氷の洞窟

洞窟の壁のあちこちにアルファベットが刻まれている。これってなに？ その行き止まり。牢屋で話を聞くと、地獄を癒せば道は開ける、とわけのわからないことをいってくる。

はっきりいってこの謎って、いままでのシナリオにくらべて格段にややこしい！

まず、地獄を癒すっていうのがあったよね、これは、壁のHELL(地獄)をHEAL(癒す)にすればいいんだけど、さあどうするか？ じつは壁の文字って刻まれているんじゃなくて、かかっているだけなの。だから、

HELLからLを外してANGELからAを取ってきて掛けてあげれば、行き止まりだった道が通れるようになる。

そこをクリアすると風の精霊が氷に閉じこめられている場所に出てくる。下のほうをみると、壁にBLAST(突風)とあるので、ここはさっきの要領でBLESS(祝福)にすればめでたく精霊をたすけだせる。

そして、このシナリオ最大の謎のループする洞窟だ！ ヒントは白骨死体のそばで手に入るんだけど、ド3シ2ラ1というさっぱりわからない暗号。実は

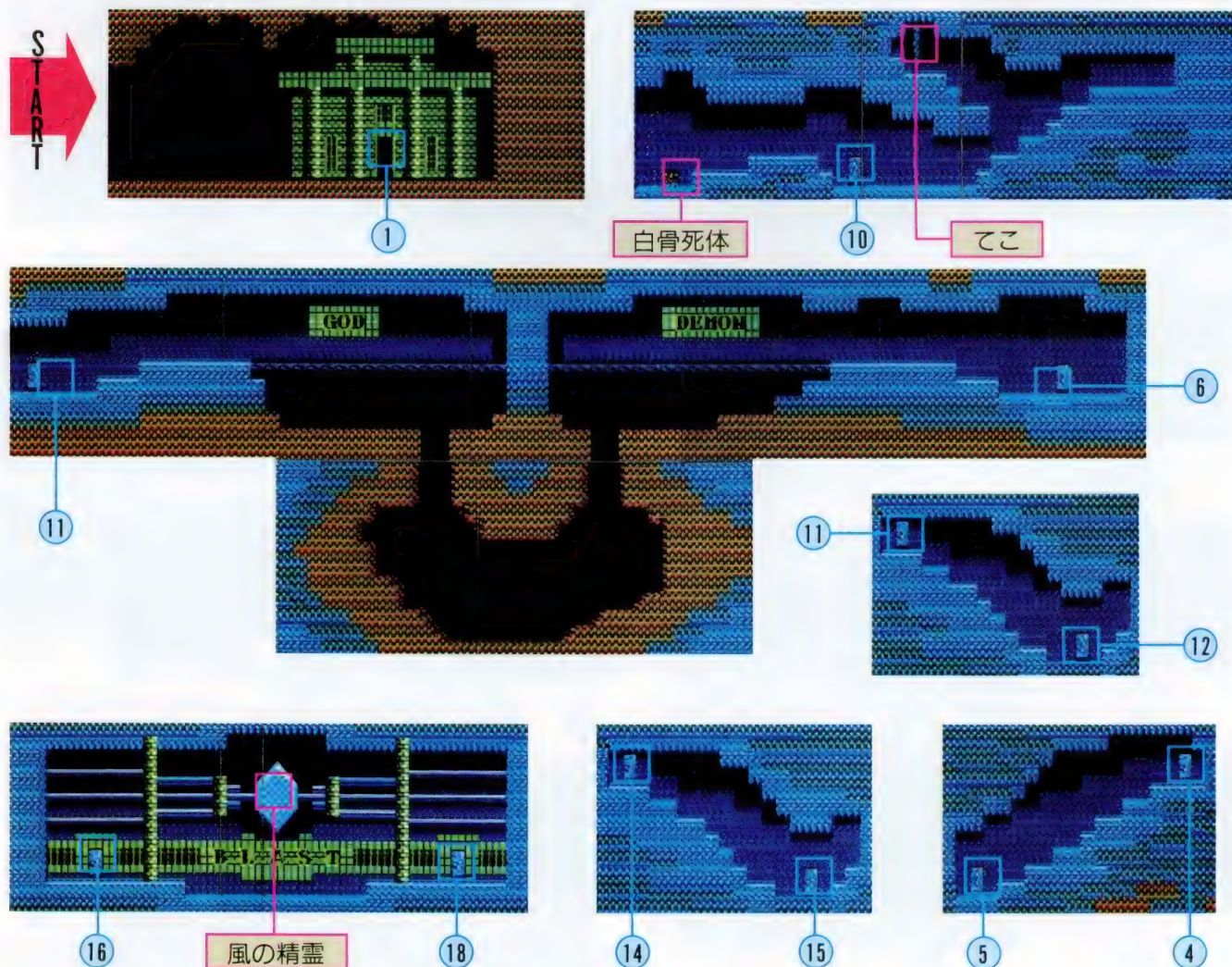
## Story

禁じられた書物を読み、邪教に心をうばわれてしまったソクラムは、ペンタウアを訪れていた。国のはずれにある山間から、身も凍るような冷たい空気が流れてきて人々は震えあがっていた。その原因のわからない寒波は、あるひとりの人物によって起こされていたのだったが、そのことを知っている者は誰もいなかった。その人物の名はソクラム。かつてはペンタウアに住んでいたのだが、人工生命をつくりだすという非人道的な実験をおこなったために、ペンタウアの王国を追放された錬金術師であった。

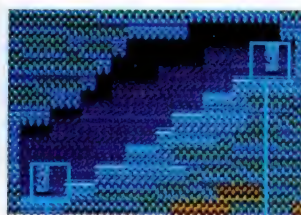
禁じられた書物を読み、邪教に心をうばわれてしまったソクラムは、ペンタウアのはずれにある洞窟で風の精霊を幽閉し、邪神召喚のとき必要な冷気とエネルギーを採取していたのだ。ペンタウアの王国を、寒波がおそった原因というのはこれだったのだ。身も凍りつくほどの洞窟に潜入し、悪の化身と化したソクラムの実験を阻止しなければ、ペンタウアの王国に暖かな安息の日々がおとずれることはないだろう。ソーサリアンたちだけが頼りなのだ。どうか、王国の危機を救ってほしい。

これ、音階のことなんだ。ド・シ・ラはアルファベットで、C・B・Aになる。もうわかったかな？ ループする洞窟の扉に書いてあるA・B・Cは音階のこ

とで、白骨死体の暗号は、ドに3回、シに2回、ラに1回ってことなのだ。この通り扉に入れば秘密の部屋にいける。ここまできたら、あとは楽勝！！

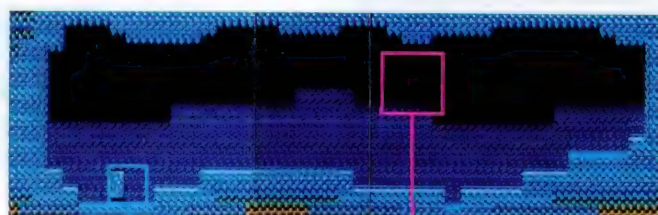






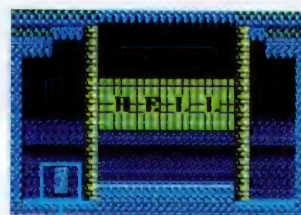
10

9

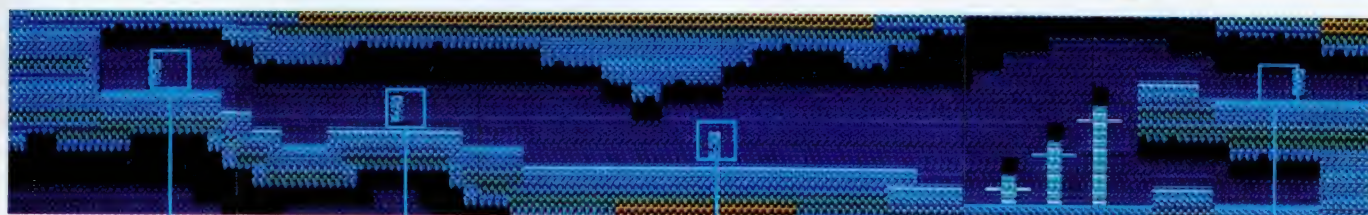


18

エキム



2



2

1

3

14



15

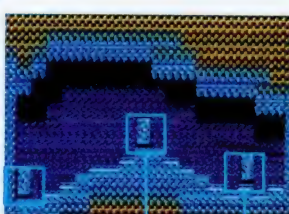
17

16



7

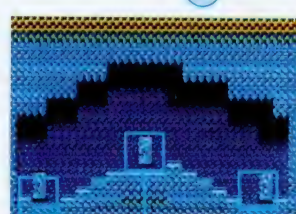
8



4

3

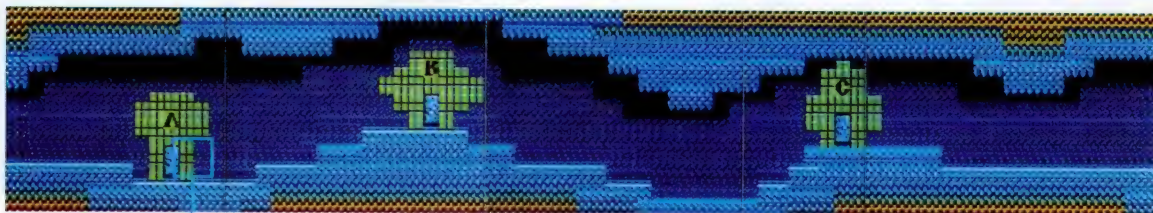
6



9

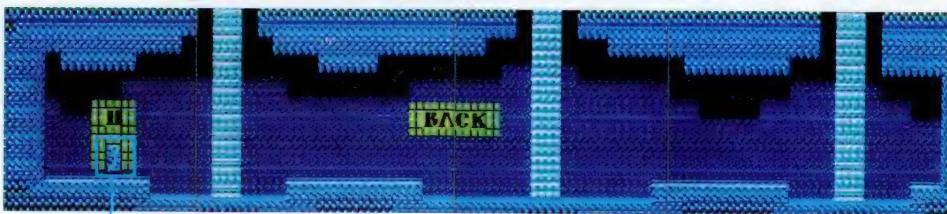
5

7

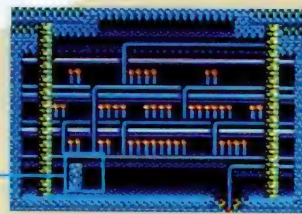


12

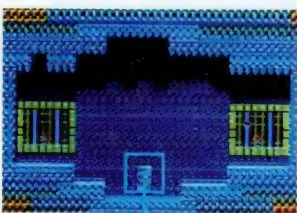
このA・B・Cのトビラに、ある順序で、ある回数入ると進め行ける



17



13



8



## エキム

やっとのことで洞窟をぬけてくると、たつまきの上にちょこんと乗っている風の魔神エキムと出会うのだ。思わず、こんなところにいるなよな！ とでもいってやりたくなってしまう。この、風の魔神エキムは空中を飛びまわり、小さ

なたつまきをバンバン投げつけてくる。ずっと空中を飛んでいて、地上には下りてこないからこまったものだ。こっちの攻撃がとどかない。体力回復の魔法をつかいながらのジャンプ攻撃を続けるしか、こいつを倒す方法はなさそうだ。もしも、体力回復の魔法を持っていなかったら勝ち目はなにかもしれないぞ！



# メデューサの首

## story

ペンタウアの王国に属する、ある小さな村にメデューサが現れた。メデューサとは、鬼のような上半身と大蛇のような下半身を持つ、それは恐ろしい怪物である。髪は毒をまきちらす蛇で、地上のあらゆる生き物を石にしてしまう眼光を持っている。もしメデューサが群れをなして生息していたら、きっとこの地上にはメデューサ以外の生き物の姿をみることはできなかっただろう。さいわい、数体を残して絶滅していたのだ。こんな

魔物におそわれた村人たちはたまらない。突然のできごとに対処できなかった村からの連絡は、ぷつぷつりととだえてしまった。現在考えられる最悪の事態が村をおそったのだ。王国の運命をも左右しかねないこのできごとに、ペンタウアの国王はあわてふためいた。国王はメデューサ討伐のために精鋭部隊を送りこんだのだが、2度と帰ることはなかった。そして、こんなときに頼りになるのは、あのソーサリアンたちしかいないと心のなかに強く思ったのだ。

ペンタウアの王国はじまって以来の重大事件。なんとすべての生き物を石に変えてしまう力を持った最悪の魔物であるメデューサがペンタウアの村を襲っているというのだ。このメデューサの魔の手から村の人たちを救わなければならないのだ！

村のひとたちの悲痛なさけびを聞きつけ、さっそく冒険に出発したソーサリアンたち。村にしてみると家の中はもぬけのからで、だあれもいない。さっきまで誰かが生活していたってにおいは残っているんだけどな……。ちょっと気になるけどここにいてもしょうがない。どこかに隠れているのかな？ そうだといいいんだけどね。とりあえず村を出て、村のずっと先の方に広がっている森に向かってみようと思う。きっと何かがあるはず！ 長年の冒険生活で、そんな勘みみたいなものがはたらくようなのだ。

大木の立ち並ぶ、ちょっと薄暗い森の中。ここでとんでもないものを発見！ なんとそこには、石にされてしまった村の人たちがごろごろ転がっていたのだ。ということは、この近くにメデューサがひそんでいるのかもしれないから、慎重に行動しなくちゃ！ もしソーサリア

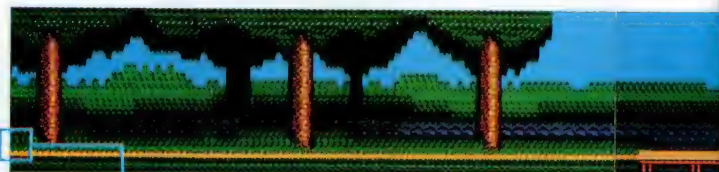
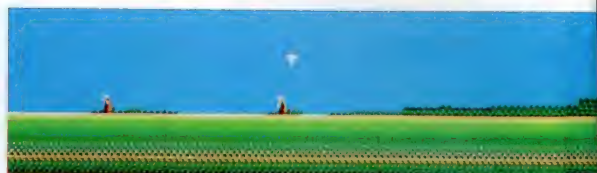
ンたちが石にされてしまったら、それこそ一大事。

慎重に、慎重に、それこそカメさんのような歩みで進んでいく一行は、気がつくと廃坑の中に入りこんでいた。なんの情報もないし、気味がわるいしでもうやんなっちゃう。こんなところでメデューサになんか絶対に会いたくない！ でも、こんなときに限って予感的中するもんなんだよね。目の前には、さっそくメデューサのおでましだ！ ここはいっちょ、戦うしかないでしょ！！

ちょっとへんだなあ？ いくらがんばって攻撃しても、メデューサは全然ダメージをうけていないみたいない感じ。このままじゃ、こっちの方がさきにやられてしまいそう。ちょっとくやしけどひとまず退散するしかないさうだな。

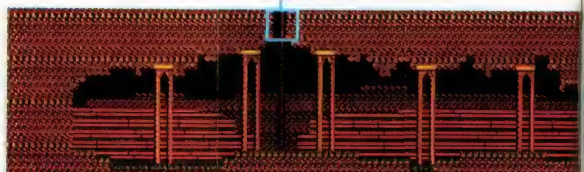
森にもどってみると、そこには1人の女の子が待っている。この冒険で初めて出会う人間がこの女の子。うれしさを押さえつつ話を聞いてみると、彼女はメデューサ・ハンターで、名前はカレンというのだそう。カレンがいうにはメデューサにダメージをあたえるには、ブルーリボンというアイテムを見つけて、それを森の泉に投げこむ必

START

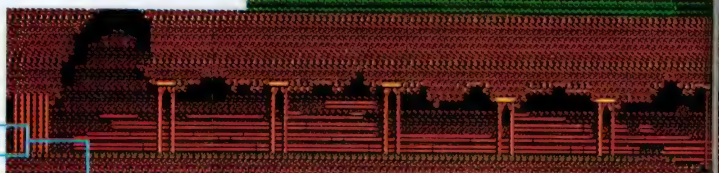
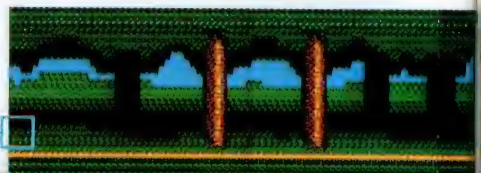


7

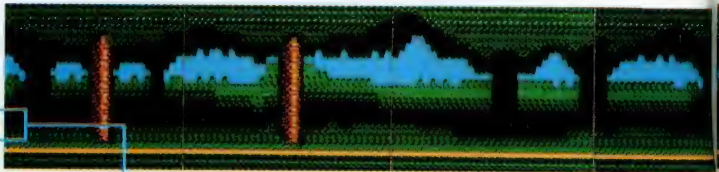
8



9



11



12

10

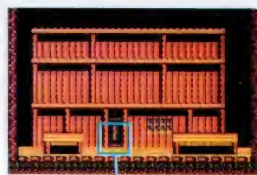
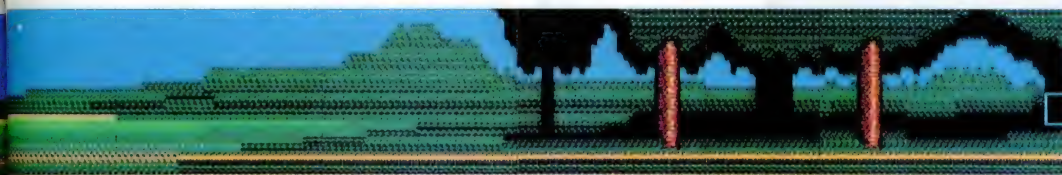
ブルーリボン



要があるという。それさえわかればこっちのもの。カレンもパーティに加わってくれたことだし、怖いものなしだ！ ちょっと寄り道して、石にされてし

まったカレンの師匠のポケットから、メデューサの毒を中和する効果のあるという薬を手に入れて、さあ！ あらためてメデューサ退治に出発するぞ！！

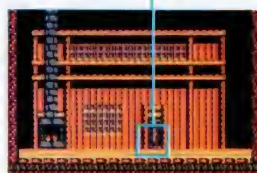




1

3

2

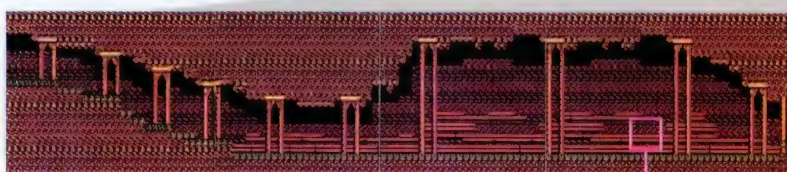


10

8

9

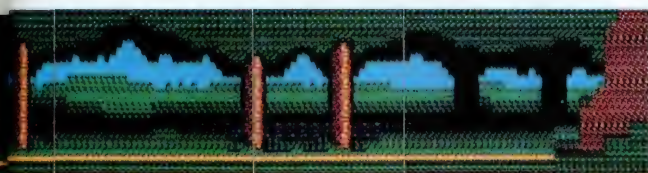
4



メデューサ

メデューサの体はかたいこうらで覆われていて、ちょっとやそつのことじゃ、キズをつけることさえできない。こいつを倒すには、毒の中和剤とブルーリボンが絶対の必需品になる。この2つのアイテムを使用した上で、斬って斬って斬りまくる。アイテムさえあればあつというまに倒せちゃうのだ。メデューサを倒し、ペンタウアの町へもどろうとすると、メデューサの首だけがおそってくるのには、ホラー映画もマッサオなのだ!!

メデューサ



3

1

2

5

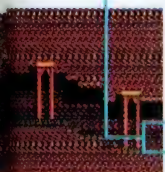
3

6

4

5

7



またまたやってきた廃坑の中。求めるブルーリボンは、この先にあるという話だ。メデューサがちょっとこわいけど、さっきもらった中和剤があるから毒の

攻撃にはへっちゃらなのだ。メデューサをとびこえ、やつのこととでたどりついたそこには小さなピンがあった。中をみると、さらに小さなブルーリボ

ンが見つかった。廃坑を引き返して、急いでそのブルーリボンを森の泉に持って行って投げ入れると、ソーサリアンたちの剣さばきが見違えるほど素早くなっ

た。これがブルーリボンの効果ってやつなのか。これでメデューサを倒す準備はすべて整ったぞ! さあ、こんどこそメデューサを倒してやる!!



# 囚われた魔法使い

魔法使いを助けだすべく、魔物が潜んでいるダンジョンへとやってきたソーサリアンたち。かなり深いダンジョンのようで、先の方は真っ暗ヤミだ。実際ここに魔法使いが幽閉されているのかどうか分からないのだが、魔物の巣窟と化したこのダンジョン。すごく怪しいのだ／

ダンジョンの奥へと進むと、さっそく魔物たちのおでましだ。ちょこちょこと空中を飛びまわり、急降下で一撃必殺／の攻撃をくわえてくる上に、倒しても倒しても、どこからかわきだすように次から次へとやって来る。はっきりいってこん

な魔物なんかを相手にしているヒマなんてない。魔法使いをさがさなくちゃ／ちなみに、このダンジョンって飛んで攻撃をしってくる魔物がすごく多い。なんたって、ボスのファイアーエレメントからして空中を飛びまわる魔物だから、しょうがないんじゃないかな。

うるさい魔物たちを振りはら

## Story

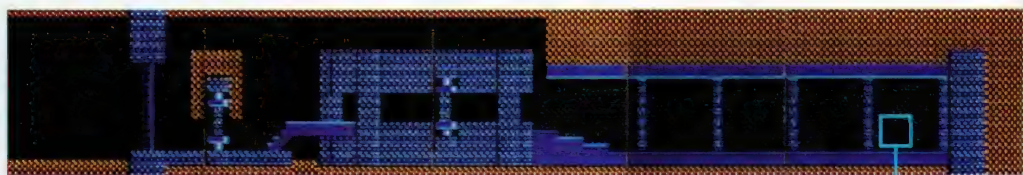
ペンタウァ王国では、優れた能力を持つ魔法使いに王直属の地位を与えて生活の保証をしていた。そのかわりとして、国の平和を守っていた魔物たちが、どこかに幽閉されているということだ。こんな今、王国が魔物に襲われたとしたら、魔物による王国の支配が始まってしまいかもしれない。

てあげたりと、それは大変な任務だった。あるとき、王直属の魔法使いが行方不明になってしまった。噂では、行方不明になった魔法使いによって王国への侵攻を阻まれていた魔物たちが、どこかに幽閉されているということだ。こんな今、王国が魔物に襲われたとしたら、魔物による王国の支配が始まってしまいかもしれない。

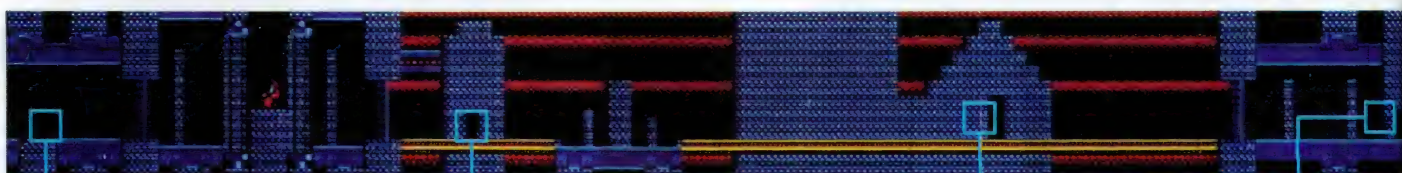
い先を急ぐソーサリアンたちは、さっきからちょっとしたことが気になっていた。ダンジョンのあちこちに黄色の玉がある。な

んだらうか？ そばに寄ってじっくりと見てみると、かすかに音を出しながら回転していることがわかったんだけど、さすが

START



1



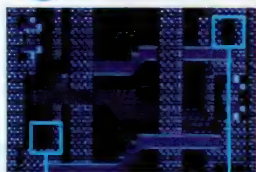
14

15

2

7

5



5

4



8

6

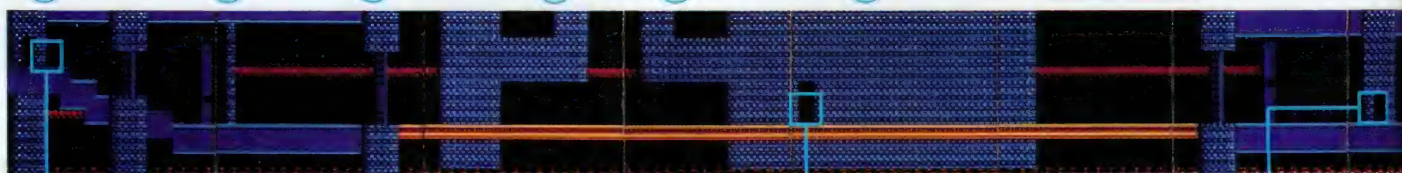


11

10



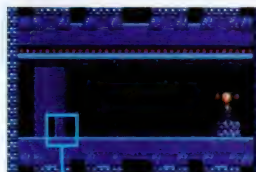
炎の紋章



14

9

8



15



13



のソーサリアンたちもこの奇妙な黄色い玉が何なのかまでは、まったく見当がつかない。きっとナゾを解くカギになるんだろうけど、ひとまず置いておいてまた来ようっと／

ダンジョンの入り口からさらに奥までやって来ると、どこからか声が聞こえてきた。魔物の叫び声じゃないみたいだし、いったい誰の声だろう？ おそろおそろ声の方に進んで行くと、そこには魔物に捕らえられている妖精がいた。なんとか助けてあげたいんだけど、どうもうまく

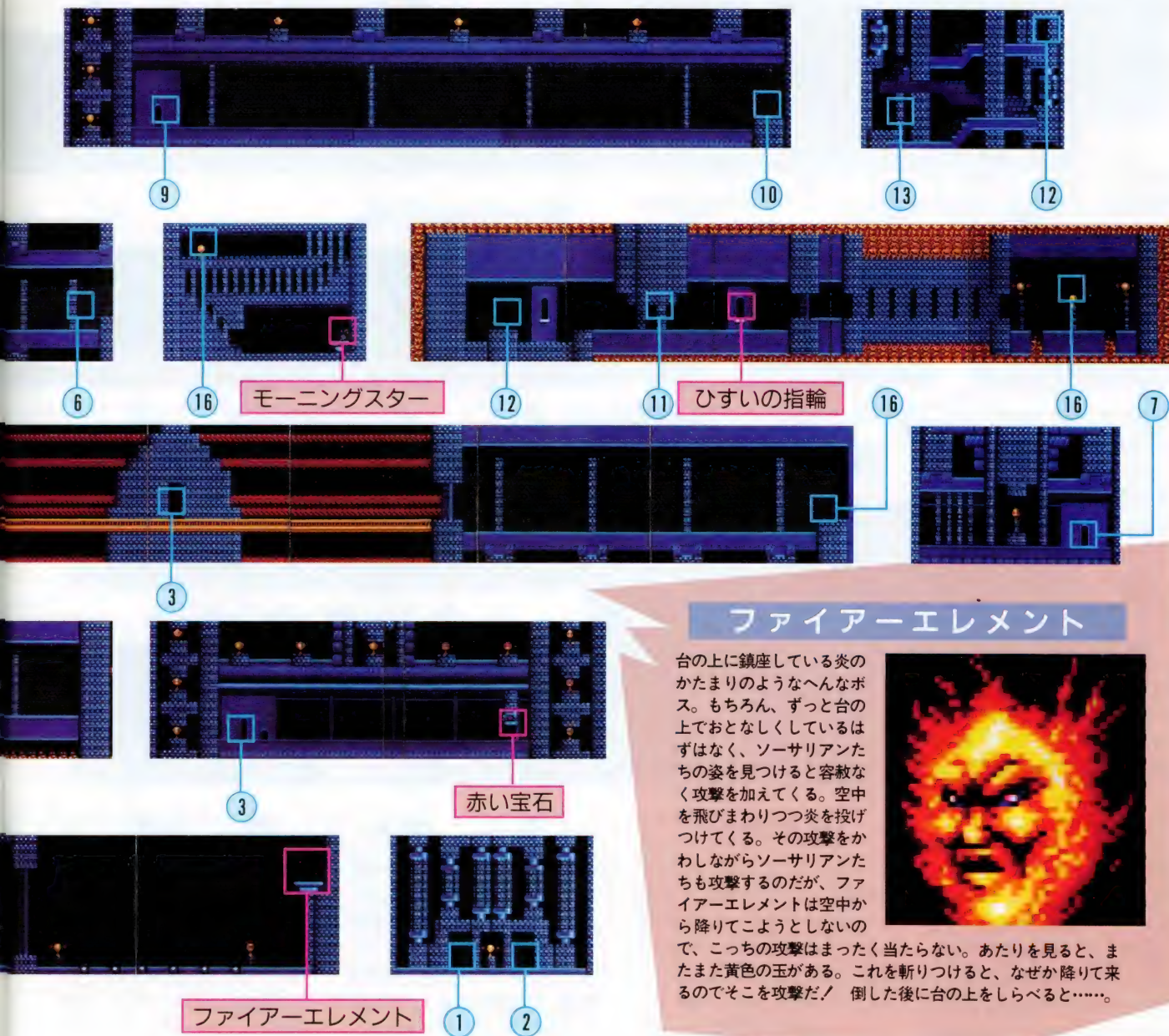
いかない。悩むソーサリアンたち。このまま見過ごすわけにもいかないし……。そこで妖精がひとこと、炎の紋章が必要な。そうかー、アイテムが必要なのか。でも、いったいどこにあるの？ 炎の紋章のありがわからずトボトボ歩いていると、遠くの方からキラキラと光り輝くものが目に入った。これか／こんな所に炎の紋章があったなんてちょっと気づかなくて、ちょっとくやしーい感じがする。

とにかくどうあれ炎の紋章を手に入れ妖精を助け出すと、妖

精はお礼にと、ENERGY RODなるものをくれるのだ。何でも、これを持っていると魔物もマッサオの怪力の持ち主になるんだそうだ。

さっそく、今まで重くて開くことのできなかった扉を開いてみると、そこには例の黄色い玉がある。少々嫌気がさしていたのだが、調べてみると……。？ここは？ どこ？ どうやらさっきの部屋にあった黄色の玉だけに仕掛けがあったようだ。ある部屋に飛ばされたソーサリアンたちの目の前には、いかにも

強力そうな武器が置いてある。なんと／ モーニングスターではないか……。話には聞いていたけど、見るのは初めて。これさえあればかわいいものなしだ／大喜びのソーサリアンたち、このダンジョンのボス、ファイアーエレメントをさっさと倒し、ようやく幽閉されているという魔法使いの所にやってきた。声をかけると、とんでもないことをいってくれた上に、ペンタウアの町に戻されちゃう。今までの苦労は何だったんだっ／ いかがげんにしてくれよ……。



## ファイアーエレメント

台の上に鎮座している炎のかたまりのようなへんなボス。もちろん、ずっと台の上でおとなしくしているはずはなく、ソーサリアンたちの姿を見つけると容赦なく攻撃を加えてくる。空中を飛びまわりつつ炎を投げつけてくる。その攻撃をかわしながらソーサリアンたちも攻撃するのだが、ファイアーエレメントは空中から降りてこようとしないので、こっちは攻撃はまったく当たらない。あたりを見ると、またまた黄色の玉がある。これを斬りつけると、なぜか降りて来るのでそこを攻撃だ！ 倒した後に台の上をしらべると……。





# 不老長寿の水

## Story

かなり前からこのような徴候が現れ始めていたのだが、こんな事態になるとは誰も予想ができなかった。ペンタウアの土地がやせてきて、穀物や野菜などの育ちが悪くなってきたのだ。ペンタウアの王国を守る役目を担っている魔法使いの話によると、事件の真相はまったくわからないのだが、この事態を避けるには、伝説の不老長寿の水が必要だという。この聖水を飲んだ人は若返り、土地に散布すればとても豊かな土地になるとい

う。しかし、この聖水の隠されているといわれるダンジョンに行き、生きて帰ってこれた人は誰もいないという、魅了されるがとて危険なダンジョンだった。ある日、王様の命令により1人の戦士がダンジョンへと向かい、何日かのうち不老長寿の水を発見したとの便りが届いた。しかし、戦士はその後何日たっても帰らなかった。事態を重く見た王様は、消息のとどえた戦士の行方をしらべ、不老長寿の水を持ち帰ってほしいとのおふれを出したのだが……。

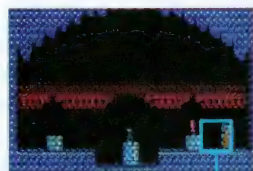
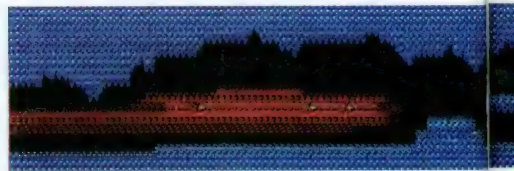
これはペンタウアの王国の一大事だ！ とばかりに冒険に飛びだしていったソーサリアンの一行。実をいうと、このところ作物が育たないおかげでろくな食事をとっていなかったのだ。このまま放っておいたら、自分たちだってこまるというのがホンネのようなのだ。

ダンジョンへとやってきたソーサリアンたちが最初に目にしたのは、その気味の悪いダンジョンの壁だ。その壁は、どう何度も見直しても真っ赤な肉以外のなにものでもなかった。良く見れば壁に目まで付いているじゃないか。なんて気味が悪いんだろ。これは、不老長寿の水がダンジョンに生命を与えてしまったのだろうか？ しかし、ここで引き返すわけにはいかないのだ！ 無事に不老長寿の水を持ち帰って、おいしいごはんを食べたいじゃないですか！

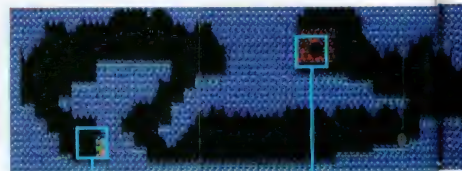
気を取り直してダンジョンの奥へと進んで行くと、いきなりこのダンジョンのボスの登場なのだ！ ダブル・デビルズというこの魔物は柱の中に封じこまれていて、柱ごとクルクルと回りながらレーザーを放って攻撃をしてくる双子の悪魔だ。柱の回転と同時に上下運動もしているので、下に来たときに攻撃の

チャンス！ ここまで来たソーサリアンたちにはなんてことのないボス。さっさと倒して進んでいくと、妙な物がウネウネと動いている。上から吊り下げられているみたいなんだけど、いったい何だろう？ 近くまで寄ってみてビックリ！ 人間の腕が吊り下げられている。驚いたことにその腕は生きていて、話までできる。どうやら先にこのダンジョンに来たという戦士の腕のようだ。話を聞くと何か大切な物を渡したいので、ある場所まで運んで行ってほしいという。ちょっと気味が悪いけど、こうなりゃヤケだ！ 何でもしてやるぞ！

戦士の腕を運んで行くと、銀の音叉というアイテムが手に入る。これって、開かない扉を開けるようにするための大切なアイテムなんだってさ。そういえば開かない扉がいくつかあったけど、あの扉の奥には何があるんだろ？ なんてことを考えながらやって来た扉の前。さっそく中に入ってみると。そこには水晶のバルブがあった。これと同じ物があと2つあるから、全部で3つ。これをそろえるのって、すっごく苦労するはず。音叉を使って謎を解く、音のトリックが使われているんだけど



25



19

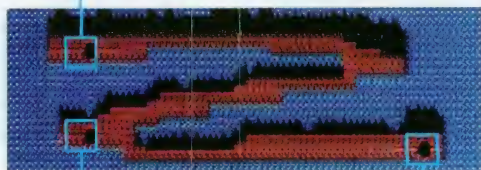
12



4

16

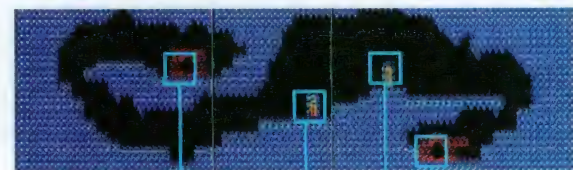
5



15

14

11

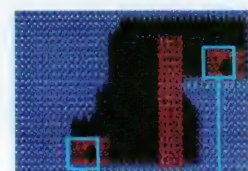


3

21

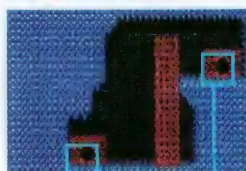
20

7



6

5



21

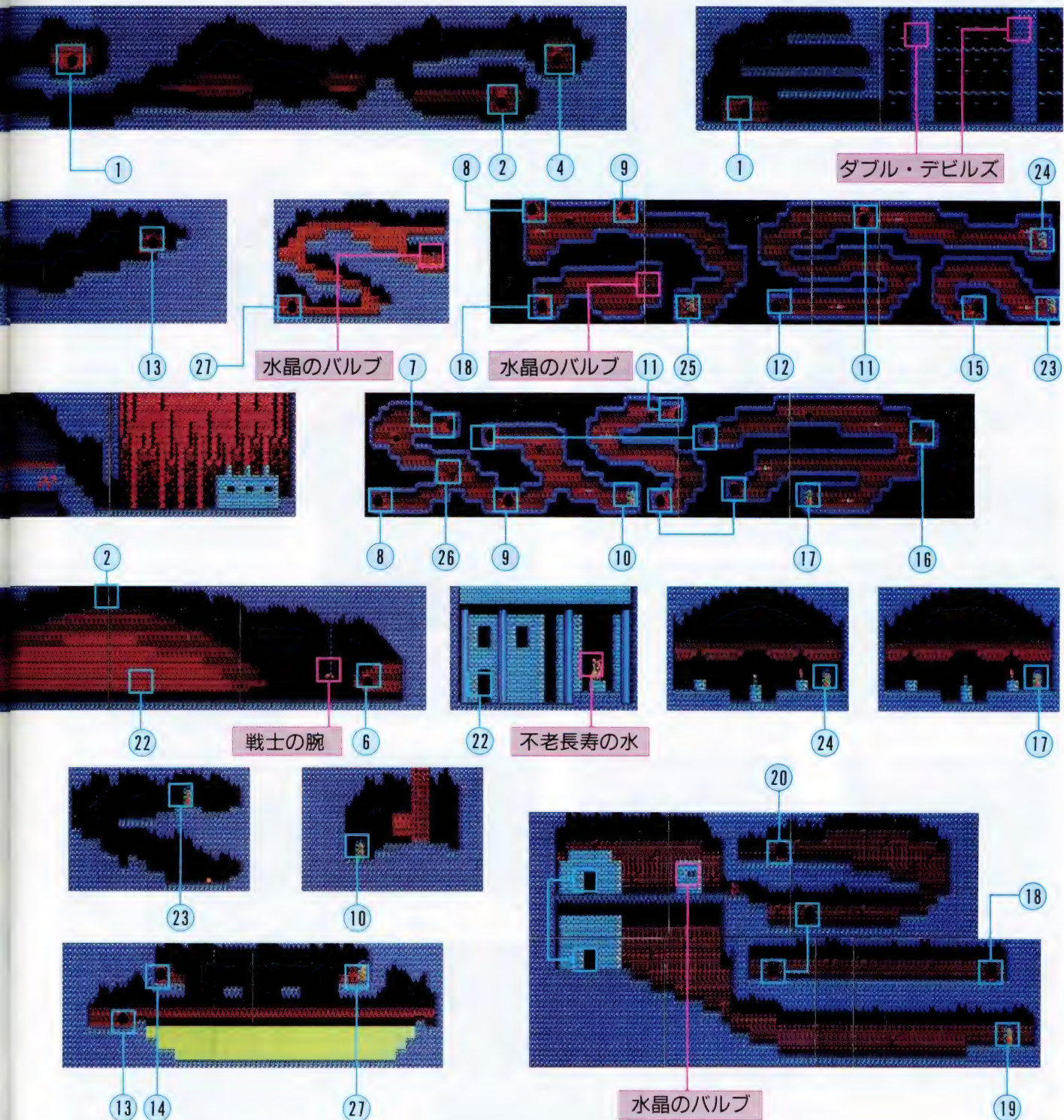
22

いへん。きつとこのダンジョン最大のナゾのはず！

なんとか水晶のバルブを3つ手に入れて、ダンジョンのどこかにあるという心臓部にはめこむと、心臓がドクン、ドクンと感じて活動を始めるぞ！

ビックリするったらありやしない。これじゃ、このダンジョンまるごと魔物みたいなもんじゃないか……。もう本当にイヤッ！ 心臓の活動が始まったからなかわからないけど、構造の変わってしまったダンジョン





を逃げ出そうとするソーサリアンたち。もうちょっとなのに……。とは思うけど今は恐怖でいっぱい、そんなことをいってられる状態じゃあないのだ。ふと先のほうを見ると、さっきまでは通ることのできな

かった通路が通れるようになっていないか。つくづく冒険者という職業がイヤになってきますよ。冒険者としての血が騒ぐとでもいうんでしょうか。逃げ出してしまいたいのに通路の先が気になって、気になって、

どうにも押さえきれなくなってしまう。こんなときはいつも冒険者としての道を選んじゃうんだよなあ。結局、冒険を続けるソーサリアンたち。通路を進んでいくと、ちょっと今までとは違う感じの部屋に突きあたった。

やったぞ。冒険者として最高の瞬間だ。そこには、さがし求めた不老長寿の水があったのだ。これさえ手に入ればここにいる理由はない。さっそくペンタウアに帰って、おいしいものをおなか一杯たべようって!!



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

★第4回激ペナ大会ベスト8チームデータがディスクに入っています。使用方法その他は116ページ以降をご覧ください。

●ゲームのぞき穴(武将風雲録、ソーサリアン)☆ソーサリアンは他機種のウル技の特集です。⇒P22、P24

●歴史の散歩道(三国志II、信長の野望・武将風雲録)☆「なんでこの武将はださないの?」なんていう読者の言いつを発表! ⇒P23

●桃色図鑑(アリスソフト)☆アリスソフトのゲームを使っておっぱいあてクイズです。⇒P26



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

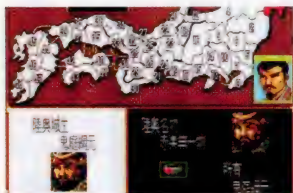


## ゲームのぞき穴

### 信長の野望・武将風雲録

#### ROM版で全国統一をしたらできる技だぞ!

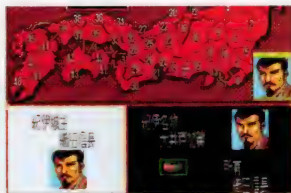
武将風雲録で全国統一をしたあとに、「何かキーを押してください」とメッセージが表示され



①まずは第1国からはじまった

ますが、このときに(K)を押すと「統一に貢献した各国の城主と名物茶器」というイベントがはじまります。

(兵庫県/箕田清秀・?歳)  
☆エンディングのまえにこんな



②そして最後は統一した大名がいる国だ



③全国を統一した。ここで(K)を押すイベントがあったとは……。それにしても(K)にはいろいろ秘密がありそうだ。ほかにもさがしてみよう。



④そしてエンディングがはじまる

#### 九州を統一するとはじまるイベントがあった

九州の大名を選んでゲームをはじめます。がんばって、九州を統一します。すると、「九州探題」という短いイベントがはじまります。

(広島県/高橋輝治・?歳)  
☆島津、大友など強力な大名を選べばわりとかんたんに見られるイベントだ。四国を統一するとはじまる「四国探題」というイベントもあるらしいが、編集部で試した者は誰もいない。



⑤いよいよイベントのはじまりだ。九州統一までの苦難の道のりを思い出しつつ

⑥討伐戦終了。よくぞやったぞ。追手は手強かったがなんとか倒すことができた。おまえのような家臣がいてくれれば日本統一も夢ではない

## ANAKO & NUKEKO





## 歴史の散歩道 三国志Ⅱ・武将風雲録

# オレにもいわせろ!

読者のゲームに対する不満を一挙公開。さあ、日頃のうっぷんを晴らせ!

## 読者の言い分をど〜んと発表

8月号掲載の「オレにもいわせろ」にたくさんの応募ありがとう。熱の入ったハガキが多くて、読んでいてとてもおもしろかったよん(なかには、例にあげた武将について反論を送ってきてくれた人もいて、こちらも勉強になった)。やっぱりみんななんらかの不満があるんだね。

例をあげると、能力の不満では、張飛の知力についてや王平、新納忠元、清水宗治などが多かった。登場させてほしい武将では、蔣欽や陸抗・木曾義昌や吉

川経家といったところ。

まあ、人はそれぞれ考え方や価値観が違うから、すべての人が不満を持つことのないゲームなんてありえない。でも、なるべく多くの人が満足するような、完璧なものに近づけることはできるし、その努力を怠ってはいけない。今回みんなが意見を送ってくれたことは、究極の歴史SLGに近づく一歩といえるのではないかな。ささやかだけれど、確かな力となることを信じて、みんなの意見を紹介する。

### 北条一族論 神奈川県・葭田健志

(武将風雲録)

北条氏の親族衆の能力値は全体的に低すぎる。氏政(政66・戦46)は父氏康ほどではないものの、上杉・武田と対峙する北条家の勢力を拡大させたところは、決して凡将ではない。氏照(政56・戦65)は知勇兼備の名将で、滝山城で武田の大軍を撃退したのは有名。氏邦(政55・戦57)は織田の関東方面軍団長・滝川一益を神流川の戦いにおいて、破った猛将。氏規(政56・戦51)は秀吉の小田原攻めの際、韭山城で最後まで粘り、秀吉を感心さ



せた勇将。よって、全員政治・戦闘とも10ぐらいずつアップさせるべきだ。

### ちょっとおかしいぞ 東京都・保住英樹

(武将風雲録)

9国上野・上杉憲政は1552年に北条氏に抗し切れなくなり、居城平井城を捨て、謙信殿を頼ったのだが、1555年現在国持ちでよいのだろうか。また、19国三河・松平元康の初陣は1558年であり、それまでは駿府で人質生活を送っていたはずだが……。三河の岡崎は今川の将が入っていて、鳥居元忠の父元吉が岡崎衆をまとめていた。38国石見・吉川元春が最初に石見に討ち入ったのは1556年のことで、1555年では尼子氏の援助を受けた小



笠原氏をはじめ、小豪族の割拠状態だった。大名領にするなら尼子領ではないだろうか。

### 魏延は悪くない 大阪府・五島良平

(三国志Ⅱ)

能力値については問題はないが、呂布並みの裏切り易さはおかしい。元は劉表の臣で劉備の大ファン。曹操に追われた劉備が襄陽に逃げこむのを妨害する蔡瑁(裏で曹操と通じていた)に反抗して国にいらなくなる。その後、身を寄せていた韓玄が悪逆な政治をし、忠臣黄忠をも殺そうとするのを見かねて反乱を起こし、韓玄を殺し劉備に投降。これのどこが不忠だろうか。孔明と性格が合わなかったからといって悪者扱いはいけません。



殺されそうになったら怒るのは当然。最後の反乱はその怒りが爆発したんだと思う。

### 曹豹について 福岡県・北原和幸

(三国志Ⅱ)

武力93の夏侯惇と一騎討ちでやりあったのに武力19なのはおかしい。また、不仲になった張飛を計略で城から追い出し、呂布を迎え入れての知力13は低い。この低すぎる評価は、劉備を裏切った男という悪いイメージからだろうが、もともと陶謙の旧臣の曹豹がよそものの張飛にバカにされたら、怒るのが当然だ。



### 登場武将考 香川県・十河忠明

(武将風雲録)

津田信登……織田信行の子。織田一門衆ナンバー5で活躍。原虎胤……武田の家臣。「鬼美濃」と異名をとる猛将。相馬義胤……磐城の豪族。伊達氏と激戦をくりあげ、しばしば勝利した。明石全登……宇喜多氏客将。関が原の戦いでは福島正則と激戦を展開。大阪の陣にも参加。北条氏繁……綱成の子。武勇に優れる。



### 献帝を出して 長野県・片桐正崇

(三国志Ⅱ)

武将ではなく、システムに提案がある。ゲーム中で君主が献帝を擁してれば、勅命のコマンドで他君主に討伐命令を出せる。勅命を受けた君主はかならず従わなくてはならない。また、献帝を擁してれば幕府のコマンドで、擁してなくても玉璽があれば、僭称のコマンドで皇帝になれる。このルールがあればおもしろいと思う。



## 新星現る!! 今月のイラスト

超常連・稲泉知クンら、ごくわずかの人間で独占されていたこのコーナーに期待の新星が現れた! その名も魏王の魂クン。しかも稲泉知クンに対していきなりの宣戦布告だ。これは今後の2人の対決が楽しみだぞ。もちろん、みんなもどんどん送ってきてほしい。

## まとめ

誌面の都合上、今回は6人の意見しか紹介できなかったけど、ほかにも様々な意見が送られてきているので、来月以降、少しずつ発表していきたいと思う。今このページを読んでいるキミも、歴史SLGに対してなにか一言あれば、どしどし意見を送ってきてほしい。さて、次回は「薩摩の国の島津くん・日本縦断戦記」の結果発表だ。どんな好記録が生まれるか、今からワクワク。乞うご期待!



# ゲームのぞき穴 ソーサリアン 他機種にあったウル技特集

他機種版『ソーサリアン』にあった代表的なウル技の数々を紹介しよう。

すでに他機種で有名になってしまったけれどMSX版ではじめて『ソーサリアン』をやる人には耳よりのウル技を紹介。もしかしたら、MSX版でも

他機種のウル技が使えるかもしれないから、一度は試してみたらどうか。もちろんこのほかにもいろいろウル技が隠されているみたいだけど……。

この  
ページの  
見方

- 全……………両機種共通のウル技
- 98……………PC-9801版専用のウル技
- 88……………PC-8801版専用のウル技

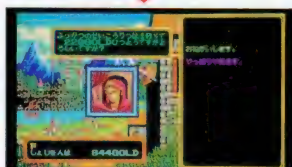
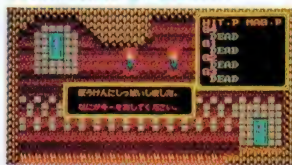
## 全 天下無敵の不老不死のキャラクタ

「ソーサリアン」をやっていると、いちばん困るのがキャラクタに寿命があるってことだろう。寿命があることで、ものすごくレベルの高いキャラクタを作りたいと思っても、それができないのは困りもの。

そんな悩みもこの技で解決。なんと、歳をとっても死ぬことのない、不老不死のキャラクタを作ることができるのだ！

まず、不老不死にしたいキャラクタを選び、「時間を進める」のコマンドを使ってキャラクタがOLDになるまで時間を進める。そうしておいたキャラクタで冒険に出発してわざと殺す。そしてまた、「時間を進める」のコマンドで20年から25年くらい時間を進める。ここで念のため1度セーブしておくといい。つぎに、別なキャラクタでペンタウアの町にある「魔法使いの家」

冒険に出発したらわざと死ぬ！これが不老不死への第一歩になるのだ！



復活できる確率がいまいちかわからないけど、復活できるまで何度も挑戦するべし！

に行き、「死人を生き返らせてほしい」というコマンドを実行する。死者が復活する確率は非常に低いが、もし成功すれば復活の副作用で寿命が250歳になる。(失敗したらさっきセーブした所からやりなおし)このキャラクタを、殺す所からもう1度同じことを繰り返して成功すれば、そのキャラクタはめでたく不老不死ってわけだ！

## 全 この技で好きな曲だけ聞きほうだい

まだMSXに移植の予定がないけど『ピラミッドソーサリアン』から、サウンド・テストモードのウル技を紹介しよう。

やり方はかんたん。ゲームをはじめてメニュー画面になった

ら、パスワードを大文字で入力して、スペースキーを押すだけだ。パスワードには、「FANNFA-RE」、「GASSYU1」、「GADORUGANN」、「SANNDA-SUTOU」、「ENNDDH INNGU」などがある。ひょっとしたらこのパスワードが使えるたりして？



なん度もがんばって、ついに！不老不死のキャラクタの誕生に成功したぞ！



不老不死になれたけど、老人になってしまった。こんな場合は若返りの魔法を使うのだ！

## 98 リセットしなくても再開できるのだ

PC-98版だけに冒険中にセーブができる、便利な機能があるんだけど、これってセーブをするとその場から再開することができなくて、いちいちリセットしなくちゃいけない。せっかくの機能なのに、便利なのか不便なのかこれじゃわからない。

そんなときはこのコマンド。セーブをすると「セーブが終了

しました。リセットしてください」と表示されるんだけど、それを無視して「GOEMON」と入力すると、その場からプレイが再開できるのだ。コンティニューってやつに近い。



ここから再開できるのってすごく便利。ぜひ、使ってみて実感してみてください！

## 88 スピード・アップで気分は最高なのだ？

PC-88版のソーサリアンで遊んでいて、いちばん気になるのが処理速度の遅さ。1度でもPC-98版で遊んだりすると、もう耐えられない……。ちょっと大げさだけど、それほど処理速度の遅さというのは気になるものなのだ。

そんなPC-88版にも、ほんの少しだけスピード・アップ

するウル技があったのだ！やり方はすごくかんたんだ。パーティのなかの誰かがペンタウアの町に行くと、冒険中の移動スピードも約2倍くらいになるし、ペンタウアの町のお店の人のグラフィックも、アツという間に表示されるようになる。PC-98版と同じとまではいかないけど、かなり快適。ひょっとしたらMSXでもこの気分が味わえるかも……。



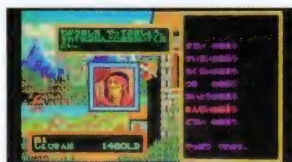
まだまだあつたソーサリアンのワル技。他機種にはまだ、こんなワル技もあつたのだ。やり方までは書かないので、MSX版にもあるかどうかは自分でみてほしい。やり方がわかったら、十字軍「ソーサリアン」係まで二一報を。●最強キヤラクの魔法さえあれば、ディスクを入れかえ、最強のキヤラクが作れてしまう。●アイテム無限増殖技「ソーサリアン・ユーティリティV0.1」での技。城と道屋を往復しているうちにアイテムが増えてしまうらしい。●ボスがおぼれちゃう技。呪われたオアシスであることをボスキャラがおぼれちゃうらしい。

## 全 待たされないで魔法がかけられるの

ソーサリアンでは、魔法はアイテムに魔力が宿っていて、魔力の宿っているものを身につけているときにだけ魔法が使えるシステムになっている。

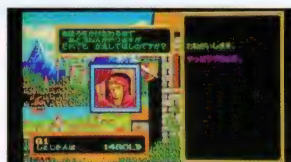
ときどき、冒険中に見つけたアイテムに最初から魔力が宿っている場合もあるし、ペンタウアの町で買えるアイテムのように、最初は魔力の宿っていない場合もある。魔力の宿っている場合は、そのまま身につければ魔法が使えるけど、町で買ったときはもちろん、冒険中に見つけた場合でも魔力の宿っていない

場合は、魔法使いの家で魔力の元になる「星」をかけてもらわなければならない。でも、星には7つもの種類があり、魔法はその星のいくつかのかけあわせによって使用可能になるのだ。そのうえ星をかけるには、星1つにつき3年前後の時間が必要。いくつもの星をかけないといかない魔法のときなんて、待っている間に死んでしまうかもしれ



④ やって見ますっていわれても3年もかかるんじゃ、歳をとっちゃうじゃない

ないのだ。こんなときのいい方法は、星をかけてもらう手続きをしたらず、すぐその場であずけたものを返してもらう。実はこれできちんと星がかかっているのだ。その方法で作りたい魔法に必要なだけ星をかけてもらい、長老の家で魔法が使えるように魔力を引きだしてもらえば、アツというまに魔法のでき上がり。



④ いかにいいから、早くあずけたアイテムを返してちょうだい!

## 98 ヒットポイントが65535になるのだ

まず、4人のパーティを編成して好きなシナリオへと冒険に出発する。そこですぐにデータをセーブして24ページのコンテ



④ とりあえず、どんな組み合わせでもいから4人のパーティを組んで出発だ!

ィニュー・コマンドを使って冒険を再開する。そして、すぐにペンタウアの町に戻りパーティを編成する。このとき、さっきのパーティの先頭から3人でパーティを組み直すことが重要だ。それでまた好きなシナリオへと冒険にでかけると、どういわけかパーティが4人になっているのだ。そして、ペンタウアに戻ると謎の4人目のキャラクターのヒットポイントが65535になっているぞ!



④ いったん町に戻り、先頭から3人だけパーティを組みなおして冒険に出発だ!

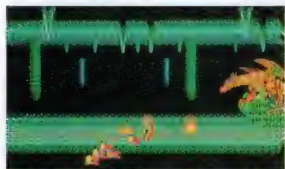


④ 増えたキャラクターをみてみると……なんこ、ヒットポイント65535!!

## 98 鳥だ! 飛行機だ ファルコムマンだ

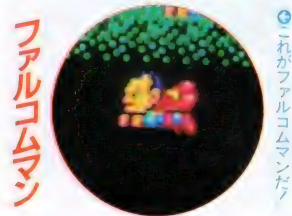
「ソーサリアン」には、隠れキャラが登場することがあるのだ。その名はファルコムマン! この隠れキャラを登場させる方法をいくつか紹介しよう。

まずは「不老長寿の水」のシナリオで戦士の腕というアイテムを手に入れたら、そのまま左のほうに歩いていく。すると、ファルコムマンが出てくると歩き



④ キングドラゴンの口から吐き出されてくるちっちゃいのが、ファルコムマンだ

てやってくる。つぎは「ドラゴンと戦う」のモードでの方法(このモードは、15本のシナリオすべてクリアした人だけが遊べるモード)。まず、最初のボスのヒドラが現れたら、倒してしまうまえにプログラム・ディスクとユーザー・ディスクを入れかえる。そして、そのまま最後のキングドラゴンまでいくと、キングドラゴンの吐いてくる炎がファルコムマンに変わってしまうのだ!

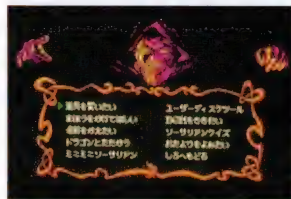


これがファルコムマンだ

## 全 思いどおりの目をだせるって本当?

「ソーサリアン・ユーティリティV0.1」のなかに入っているミニ・ゲーム。自分の育てたキャラクターを使用して遊ぶ、すごくゲームなのだ。止まったマスによって経験値がもらえたり、お金がもらえたりする実用的で、しかも楽しいスグレもの。

しかし、ルーレットの目は思



④ これが「ソーサリアン・ユーティリティV0.1」のミニゲームなのだ



ったようにはなかなか出てくれないものだ。マスによっては敵との戦闘に突入することだってある。こんなとき、好きな目をだせたらどんなにいいことか。といってもMSXで発売される予定はまだないのだけど、発売される日を祈って、おまけとして好きな目を出す方法を教えちゃおう。やり方はとってもかんたん。出したい目と同じ数のテンキーを押すだけ。



④ 好きな目を出すことができれば、すこしくなんて楽勝に決まってる!!



おっぱいあて  
クイズ付き

## アリスソフト桃色図鑑

美少女ソフトファンの熱い  
要望に答えて、アリスソフ  
トのゲームを特集しちゃう。

美少女ソフトハウス「アリスソフト」のMSXでの出世作は『イントリューダー』。89年8月15日の発売であった。以来、着実にゲームを発売し、この3年間に8本のゲームをMSX版で

発売している(8月現在)。また、他機種ではすでに発売されている『闘神都市』も近々発売の予定だし、PC-98版では最新作『ランスIII』の開発も急ピッチで進んでいる。

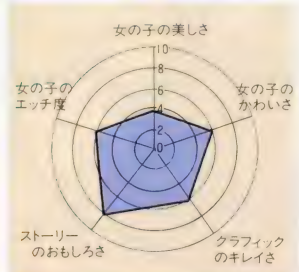
精力的に美少女ソフトを発売しているアリスソフトの代表作から4つのゲームを女の子のグラフィックと共に紹介する。同時に各ゲームの編集部での評価をレーダーチャートにまとめて

みたので、これからアリスソフトのゲームを買おうと思っている人は参考にするといいだろう。そして、「おっぱいあてクイズ」というよだれものの企画も用意したので参加してほしい。

## A あぶないてんぐ伝説

修学旅行中に持ち上がるさまざまな騒動をおもしろく、ちょっとエッチに楽しめるAVG。

主人公はつぎつぎと襲われる女の子たちを助けようと奔走するのだが、いかんせん自分も女なので、つつい危ない関係になってしまう……。過激なグラフィックは少ないものの、ストーリーがおもしろいので、遊んでいてあきさせない。



◎この女の子が主人公。ボーイッシュな性格だけに同性からも人気がある



◎シナリオ2部のクライマックスで、襲われる女の子

MSX 2/2+5,800円・発売中

※このゲームは生産終了しているため、店舗で買えないようです。



◎おとなしそうな顔をして、やることはけっこうダイタンな女の子。左の責めてる子



◎浴室でリンチされてる女の子。助けてあげなくちゃ!



◎めがねをとったら相当かわいいと評判の女の子なのだ

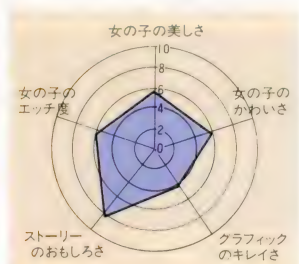


◎おっぱいあてしている先生。学生が生徒たちと変わらないという話もあるが……

## B ランスII

プレイヤーは女好きの勇者ランスとなって、お供の女の子シイルと冒険の旅をするRPG。めずらしい敵は強大な力を持つ、4人の魔女たち。彼女たちとエッチして正しい道へ更生させなければならない。

このゲームは6つあるシナリオごとに登場人物が入れ替わって物語が進んでいくので、たいくつしないで遊べる。



◎いいかげんな勇者ランスのお供。ランスにつくすまかかわいいと評判



◎名前前からわかるように、ミリとは姉妹。それにしても、2人ともやっちゃんて

MSX 2/2+6,800円・発売中



◎ランスが最初に倒す魔女。その後は仲間となって行動を共にする



◎3番目にやっちゃん魔女。更生させるとおとなしくなるそうだが、今は……



◎中盤でランスの仲間になる凄腕な女の子。妹をさがしている



◎魔女たちのリーダー的存在。魔力もいちばん強い。性格も面白い







# FANstrategy

ファン・ストラテジー

## 信長の野望・武将風雲録

大人気の『信長の野望・武将風雲録』。天下統一をするために役立つ技を2つ紹介しよう。1つは籠城戦で敵の大将をすばやく倒す方法。もう1つは共同作戦で近隣諸国を弱体化させてしまう技だ。



### おとり国作戦

三重県・宮澤智

おとりの国を作って敵に攻めこませ、敵の大将をすばやく捕らえたり、討ち取ったりできてしまうという、荒技です。

兵を少なくした国に敵を攻めこませ敵大将を捕らえる技です。

まず、最低でも2つ国を持っていないではいけません。敵と接している国をおとりにするからです。

兵を少なくして敵が攻めこみやすいようにします。このとき最低でも70の兵と50の鉄砲、武将は2人は必要です。城の防御度は高いほどうまくいきます。

敵が攻めてきたら門のすぐうしろに鉄砲隊を置き、その鉄砲隊のすぐうしろに騎馬隊を置きます。敵が攻めてくる門はだいたい決まっていますから調べておいたほうがいいでしょう。

敵大将は門のまへのヘクスに置かれますから門が破られるまでに鉄砲隊で攻撃し兵数を減らします。

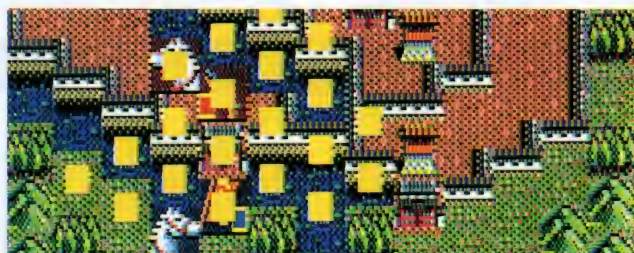
敵大将の兵が騎馬隊で倒せる数に減ったら、鉄砲隊は開門のコマンドで門を開けます。騎馬隊は鉄砲隊を乗り越え敵大将に接するヘクスまで移動します。

これで最小限の損害で、敵大将を討ち取れるでしょう。

☆成功すればじつにかんたんに敵の大将を討ち取れるのだが、城の防御度が低いと敵大将が門を破壊するほうがはやいので悲惨な目にあう。防御度の高い小田原城などを選ぶといいだろう。



①武田軍が攻めこんできた。このくらいの兵数ならきつとうまくいくだろう



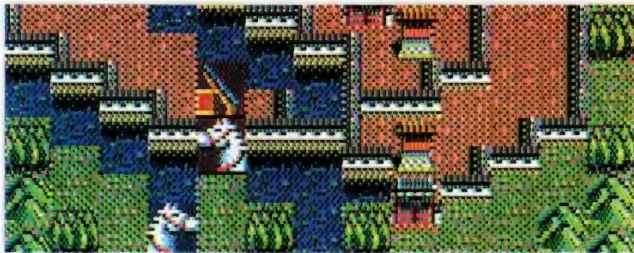
②一かり鉄砲隊の数が鉄砲隊のなかに敵の大將が入っている。撃って撃って撃ちまくるの。



③おとりの攻撃で敵大将の城は示は示口！こちらから門を開けて捕らえてしまえ！



④鉄砲隊の敵大将に接するヘクスは移動した。一撃で倒すことができた。



⑤あわれにも敵の大將は捕らえられて！まず、敵の騎馬隊は引き退いていくだろう



## 共同作戦の罠

大阪府・大橋研一

隣接する強国2国を共同戦をうまく使うことでまとめて弱体化させてしまえば、取ってしまいうことが出来るのです。

鉄砲の多い国を攻めるときにはかなりの被害を覚悟しなくてはなりません。しかし、この技を使えば被害を防げるばかりか、その隣の国まで弱体化させることができます。

まず、隣接する1国(A国とします)と同盟を結びます。同盟が結ばないときは友好度を上げるようにします。

友好度が上がるか同盟が結べたらほかの隣接国(B国とします)に攻めこみます。このとき、A国に共同戦をもちかけます。同盟を結んでいればかなりの確率で応じ

てくれるはず。共同戦に応じてくれたら攻めこみます。A国も同数の兵で援護してくれるはず。

戦闘がはじまったら自国の兵は安全なところで待機しA国の兵に戦いをまかせてしまいます。A国の部隊が0になるか兵糧が切れたら撤退します。自国の部隊は戦ってはいけません。

つぎの月にまたA国と共同でB国に攻めこみます。籠城戦は不利になるのでB国の兵数を確認して適切な兵数で攻めこんでください。

これを繰り返していれば、A国、B国ともに弱体化します。

B国を取ったら、同盟破棄をしてA国に攻めこみます。あっさりと取ってしまうでしょう。

☆強国といわれるような、国力がしっかりしている国や大名の戦闘力が高い国などは、中盤戦ともなると鉄砲をたくさん持ち、

非常に攻めにくくなって来る。

同数の兵力でぶつかりあえば、たとえ国を取ったとしても被害はかなり大きくなってしまいます。兵を1増やすのにも金がかかる『武将風雲録』では、1の兵は血の一滴でもあるわけだ。自国の兵を待機させ援軍の兵に戦わさせるという方法はじつにうまい戦法といえる。

この方法は同盟さえ結ぶことができれば、まず100パーセント成功したといえるだろう。コンピュータ大名は援軍の要請にきちんと応えて援軍を送ってきてくれる。兵が減ってくれば、たまに共同戦を断ってくることもあるが、それでもくりかえしていればすくなくなった兵をやりくりして援軍を出してくれる。

その様はかわいそうになるくらいにけなげである。

もちろん、援軍に戦わせて自国の兵は待機するというこのやり方は、9月号で鈴木ファジー伸一がやっているが、その応用編にあたるのがこの方法である。

さて、じゅうぶんに弱体化したA国とB国にとどめをさすときには外交コマンドの脅迫を積極的に使ってみるのもいいだろう。武将の能力値が高く、国力、兵力さえじゅうぶんにあればあっさりと傘下に入ってしまう。そのうえ同盟国には同盟破棄をしなくてもいいし、戦闘では家臣に加えることのできない優秀な大名を家臣にできるのだから、一石二鳥のお得な技といえるだろう。

大名	友好	同盟
徳田信長	70	無
多田長政	65	無
足利義隆	50	無
三好義隆	50	無

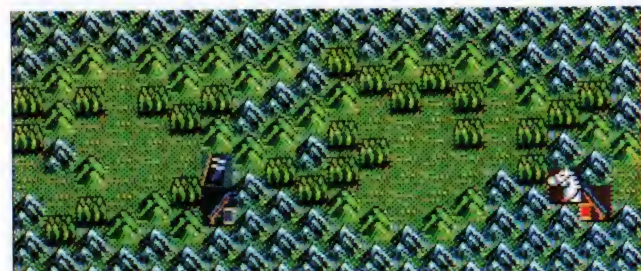
○山城国・足利義隆と同盟を結ぶ。これでこの作戦は成功したのも同し。

徳田信長	2	武将	210	波多野軍	戦力	62
徳田重	283	兵糧	9488	細川藤孝	政治	79
	128	兵数	112	三好義隆	教育	91
					忠誠	100

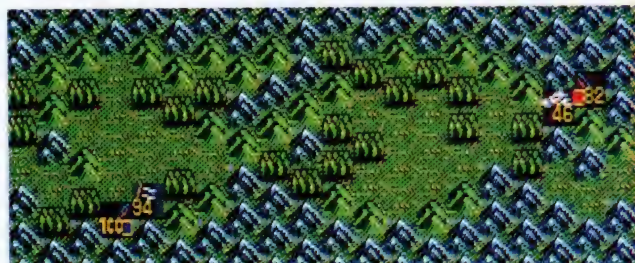
○ちゃんと足利義隆は細川藤孝を援軍に送ってくれた。安全なところで待機するぞ。



○敵の総大将は逃げた。あっという間に援軍の兵はやられてしまった。撤退。



○また攻めこむ。敵の総大将は逃げた。うかつに攻めたら被害は大きい。



○援軍の兵数が減りたした。山城国も弱体化してきたようだ。まだまだ、やるぞ！



○どんなになろうとも、援軍は進んでいく。ちょっとかわいそうだが、しかたないか。



徳田信長様  
波多野氏はあなたの  
家臣となりました

○弱体化した32国波多野軍を脅迫コマンドで傘下に入れた。



徳田信長様  
足利氏はあなたの  
家臣となりました

○共同戦に参加したために足利軍はボロボロだ。あっさり傘下に入った。

## 投稿大募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TJM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉。のうちどれが1つをさしあげています。

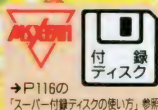


目と耳で確かめながら音色作り

# BASIC カニック

## #28 FM音源音色エディタの使い方

ごくふつうのメロディーでも音色しだいで妙なる調べに変化していく。8月号掲載のプログラムをバージョンアップしてふたたび音色エディットの世界へ。



### ●TONE EDITウインドウ

- ①トランスポーズ その音色だけの音の高さ。10進数で250が半音に相当
- ②フィードバック 1桁の上位3ビット。弦楽器ふうの音色作りに有効
- ③レベルキースケーリング/トータルレベル レベルキースケーリング(KSL)は、音が高いほど音量が小さくなる楽器の性質をシミュレートするものだ。上位2ビットのみで、値が大きいほど傾向が強くなる/トータルレベル(TL)は下位6ビット。モジュレータのみに有効で、この数値が大きいほど最大出力が小さくなる
- ④ビブラートetc. この1桁の4ビットは下位から順に、KSR(音が高くなるほど立ち上がりが速くなる傾向)、EG(0=減衰音、1=持続音)、VIB(ビブラート)、TRM(トレモロ)の各スイッチ。たとえばEGを切り換えたいときは2をプラスマイナス、VIBを切り換えたいときは4をプラスマイナスすればいい
- ⑤マルチプル 写真説明参照
- ⑥~⑨ 下図参照



## 手ごたえを感じる音色作りシステム

FM音源の基本的な仕組みや構造については、8月号で頭が痛くなるほどやったので、今回は理論的な背景よりも、具体的に音色データのどこをどういじればどうなるのかを中心にやっていきたい。

そこで、8月号掲載の「MSX-MUSIC」内蔵の合成音色を見学する」と称するプログラムに手を加え「音色エディタ」といってよいものに改造した(33ペ

ージのリスト「新・FM音源音色エディタ」。以下、エディタと略す)。

ただし、付録ディスクのTONEEDIT.BASというファイルは、8月号に掲載したプログラムとまったくおなじみのもので、このプログラムをロードし、33ページの青地の部分を追加・修正して、右ページの写真のような音色エディタができあがる。あらたに打ちこむ部分がけっこう多いが、飛びケツに許してください。

§

MSX-MUSICは、CALL VOICECOPYという命令を使って、あらかじめ用意しておいた配列のデータを音色番号@63に転送することで、いろいろな音を作り出せる。

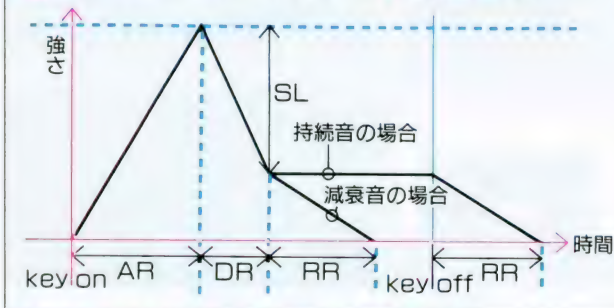
エディタでは、2次元の整数型配列Aを使って、配列上でデータを修正し、それを@63にボ

イスコピーすることで音を作り出している。この配列上のデータ構造は32ページに掲載した。解説するスペースはないが、興味のある人はこのなかに立ち入ってみるとおもしろい。

この32バイトのうち、8バイトは音名だったり、未使用だったりするので、ほんとうの音色にかかわる部分は半分以下。エディタの「TONE EDIT」というウインドウに表示されている16進数24個のデータ(12バイト)が純粋な音色データ部分だ。これでもまだ何桁が無意味な部分があるが、おおざっぱに計算すると、このデータの組み合わせは、約150,000,000,000,000,000,000(0が22個)とおりもある!

音色のエディットとは、この無限に近い組み合わせのなかから、美しい、またはおもしろい音をひろい出すことなのだ。

■図1 エンベロープパラメータ(ADSR)

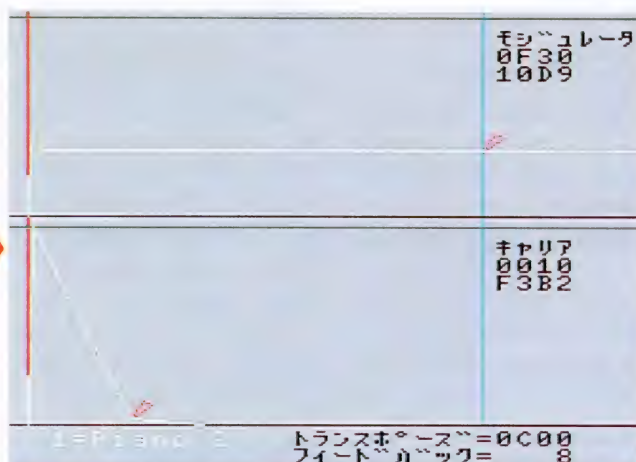


※AR, DR, RRは設定値が大きいほど短い。0は変化なしを意味する





④実行すると音色番号をきいてくる。たとえば、1 (P i a n o 2) を入力



⑤その音色のデータとエンベロープの形を表示する

**①トランスポーズ**

トランスポーズ、フィードバック

モジュレータ

キャリア

**③レベルキースケーリング  
トータルレベル**

**④ビブラートetc.**

**⑤マルチプル**

**TONE EDIT**

0C00	0008	T F
0F30	10D9	M D
0010	F3B2	C A R
K T E N	S R A D	

⑥  
S L

⑦  
R R

⑧  
A R

⑨  
D R

モジュレータ  
0F30  
10D9

キャリア  
0010  
F3B2

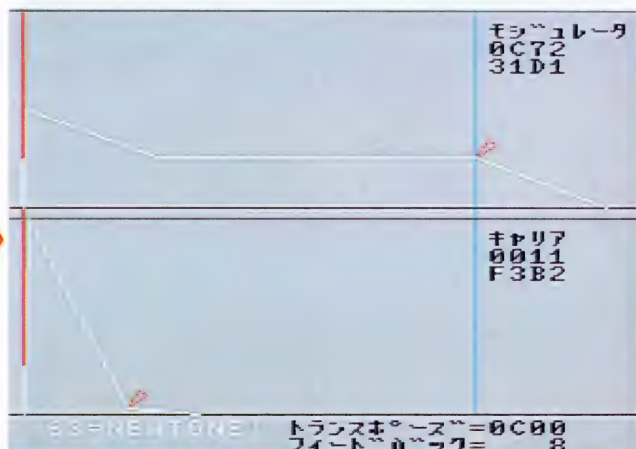
1=Piano 2

トランスポーズ=0C00  
フィードバック=8

⑥SHIFT+スペースキーで、エディット用のウィンドウが出る。黄色いカギカッコがカーソル。スペースキー(またはSHIFT+スペースキー)で1桁ずつのデータを増減できる。それぞれのデータの意味はなかなかピンとこないだろうが、設定を変更して音の変化を聴く、という作業をなんとかやればコツものみこめてくる。とくに、⑤のマルチプル(基本周波数に対する倍率。ただし、0は0.5倍、0.5は1倍、0.1は2倍、Eは15倍を意味する)は、モジュレータとキャリアの組み合わせでいろいろ変化するので楽しい



⑦データを編集し、その音を聴くには、ESCキーを押す



⑧モジュレータのエンベロープが変わり音色も変わった。音色名の変化にも注目



## ■エディタの操作方法

最初に、  
TONE NUMBER?  
ときいてくるので、1、7、8、  
11、13、15、17~22、25~32、  
34~47、49~63(マニュアルの音  
色番号表で「\*」のついていない  
音色番号)のどれかを入力する。  
すると、その番号の音色を作る  
モジュレータとキャリアのエン  
ベロープグラフとその他のデー  
タを表示し(以下グラフ表示画  
面という)、その音色で「V15  
O4L1A」を演奏する(行310。  
ここのMMLを好きなメロディ  
に変更しよう)。

63を入力したときは、\*行420  
~450のデータで設定されるユ  
ーザー音色のエンベロープグラ  
フを表示する。スペースキーを  
押すとふたたび音色番号入力に  
もどり、ここでただリターンキ  
ーを押すと、直前に選んでいた  
音色のグラフ表示画面にもどっ  
てふたたび音を出す。

ここまでは「TONE EDIT  
T. BAS」単体で使える機能。  
次のエディットの操作は、右ペ  
ージリストの追加・修正をしな  
いと使えない。

## ■音のエディット

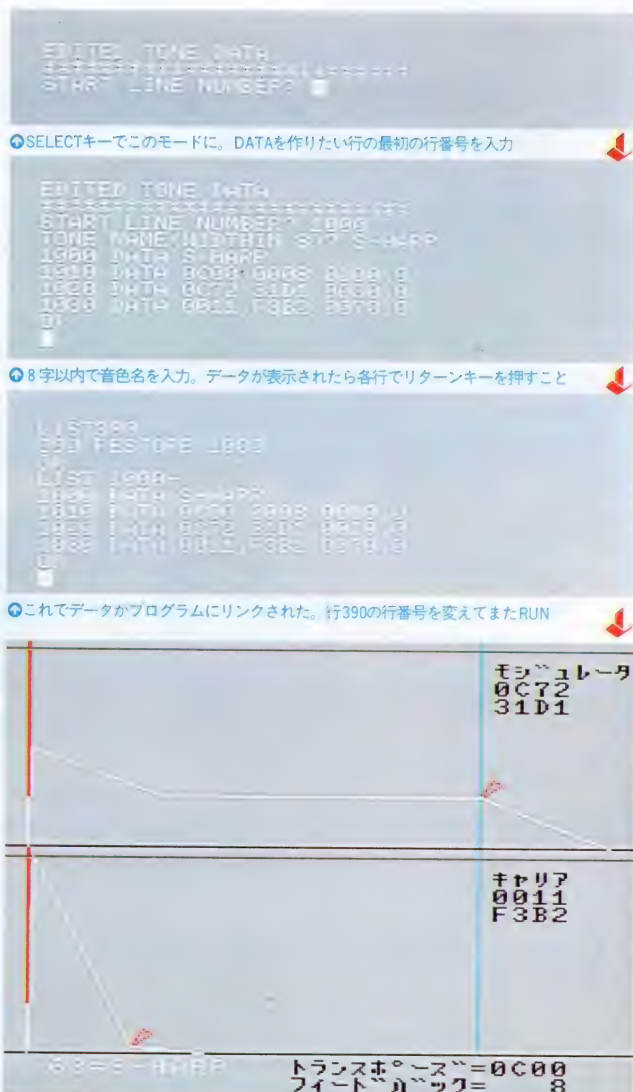
グラフ表示画面で、SHIFT  
Tキーを押しながらスペースキ  
ーを押すと、左上に「TONE  
EDIT」というウインドウ(純  
粋な音色データを表示)が現れ  
る。カーソルキーで黄色いカギ  
カッコ形のカーソルを動かし、  
変更したい数字にあわせてスペ  
ースキーを押すと、データが1  
ずつ増加し、SHIFTキーを  
押しながらスペースキーを押す  
と1ずつ減少していく。

データの変更が終わったら、  
ESCキーを押す。

すると変更したデータを、ユ  
ーザー音色番号63に「NEW T  
ONE /」という音色名で転送  
し、その音を演奏し、エンベ  
ロープグラフをかいいてグラフ表示  
画面にもどる。

グラフ表示画面のときにSE  
LECTキーを押すと、右上の  
写真のようなメッセージが表示  
され、以下、写真の順のように  
進めていけばエディットした音  
のデータをBAS I CのDAT  
A文の形で残しておく。

こうして音色ライブラリーを  
作っておくと楽しい。



④音色番号入力の際に63を入れると、自分でエディットした音色をその番号で呼び出すことが出来る

## リストの確認用データ

使い方は67ページ

10>Ce40	20>d1R0	30>bXL1	40>Nt00
50>1r51	55>LU02	60>M120	70>LiN0
80>HRe0	90>HM00	100>vFV0	110>pXX0
120>0ej0	130>gmX2	140>aL80	150>R500
160>PP30	170>qM30	180>Vtf0	190>L230
200>YP90	210>eK60	220>in80	230>0180
240>6Sm0	250>ehL0	260>jdA0	270>0sW0
280>rl20	290>B200	300>7Tu2	310>FA30
320>Zlp0	330>fD80	340>qjM1	350>Cns0
360>LM90	370>M200	380>jHB0	385>OX60
390>7F00	400>bdS1	410>MgQ0	420>pN90
430>1k80	440>cKA0	450>Uv80	460>M200
500>Bf10	510>uc80	520>nIF1	530>1xe0
540>7N30	550>7172	560>HXH0	570>NjD1
580>nv30	590>Itc2	600>LY70	610>B110
620>jXd1	700>nc30	710>L3J0	720>Te50
730>jaR0	740>eS60	750>Wwe1	760>9200

## ■図2 配列A(N,M)のデータ内訳

第1添字(N)

第2添字(M)

	0	1	2	3
0	音色名0文字目	音色名1文字目	音色名2文字目	音色名3文字目
1	トランスポーズ	未使用	フィードバック	未使用
2	KSL トータルレベル	TRM マルチプル	サステインレベル(SL) リソースレベル(LB) アタックレベル(AT) ディケイレベル(DC)	未使用
3	KSL 未使用	TRM マルチプル	サステインレベル(SL) リソースレベル(LB) アタックレベル(AT) ディケイレベル(DC)	未使用



# ■リスト 新・FM音源音色エディタ 付録ディスク「TONEEDIT.BAS」+追加・修正（青地の部分）

```

10 '●●● FIRST SETTING
20 CALL MUSIC:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINT A-Z:
DIM A(3,3),D$(3,3),N$(1),NG(14),PR(4)
30 DEFFNP(N,M,L)=VAL("&H"+MID$(RIGHT$("0000"+HEX$(A(N,M)),4),L,1)):PS#=1.5:DEFFNR
(I)=70*(2/PS#)^-PR(I):DEFUSR=342
40 FOR I=1 TO 14:READ NG(I):NEXT:DATA 2,
3,4,5,6,9,10,12,14,16,23,24,33,48
50 H=95:L=5:KO=10:KF=190:N$(0)="モシユレータ"
N$(1)="キャリア":LG#=LOG(10)/20/PS#
55 DIM EX(7),EY(2):FOR I=0 TO 7:EX(I)=6+
I*8-(I>3)*8:NEXT:FOR I=0 TO 2:EY(I)=14+8
*I:NEXT:DEFFNSHFT=PEEK(&HFBEB)AND1XOR1
60 '●●● INPUT
70 COLOR 15,14,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOF
F:A=USR(0):INPUT"TONE NUMBER";TN#
80 IF TN#>0 AND TN#<64 THEN TN=TN#:FOR I
=1 TO 14:IF TN<>NG(I) THEN NEXT:GOTO 100
90 BEEP:GOTO 70
100 IF TN=63 THEN GOSUB 380:CALL VOICECO
PY(A,&63) ELSE CALL VOICECOPY(ATN,A)
110 FOR M=0 TO 3:FOR N=0 TO 1:D$(N,M)=RI
GHT$("0000"+HEX$(A(N,M)),4):NEXT:NEXT
120 TR$="トランスポートス"=D$(0,1):FB$="フィート"ハ
ック=" "+MID$(D$(1,1),4)
130 TN$=STR$(TN)+"=":FOR I=0 TO 3:CH$=RI
GHT$("0000"+HEX$(A(I,0)),4):TN$=TN$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(CH$,3,2)))+CHR$(VAL("&H"+M
ID$(CH$,1,2))):NEXT
140 '●●● BASIC LINES & TONE NAME
150 SCREEN 5
160 LINE(KO,0)-(KO,H*2),8
170 LINE(KF,0)-(KF,H*2),7
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:LINE(0,H*(
J+1-I)+L*I)-STEP(255,0),I+1:NEXT:NEXT
190 DRAW"BM12,193":PRINT#1,TN$
200 '●●● DRAWING & PLAYING(440Hz)
210 FOR OP=0 TO 1:FL=H-L:GOSUB 330
220 IF PR(3)=0 THEN 290 '● PR(3)=AR
230 LINE (KO,H+H*OP)-STEP(AR,-FL)
240 IF PR(4)=0 THEN LINE -STEP(KF-(KO+AR
),0):SL=0:RR=EG*RR:GOTO 260 '● PR(4)=DR
250 LINE -STEP(DR,SL):IF EG THEN LINE -S
TEP(KF-(KO+AR+DR),0)
260 DRAW"C9M+8,-6M-3,-2M-5,8" '● MARK
270 IF PR(2)=0 THEN LINE -STEP(255-(KO+A
R+DR),0):GOTO 290 '● PR(2)=RR
280 LINE -STEP(RR,FL-SL)
290 NEXT
300 COLOR 1,0:FOR OP=0 TO 1:PSET(196,11+
H*OP),0,TPSET:PRINT #1,N$(OP):FOR N=0 TO
1:DRAW"BM+196,0":PRINT #1,D$(N,OP+2):NE
XT:NEXT:DRAW"BM116,193":PRINT #1,TR$:DRA
W"BM116,201":PRINT #1,FB$:COLOR 15,14
310 PLAY#2,"@=TN;V1504L1A"
320 IF STRIG(0) THEN IF FNSHFT THEN 500
ELSE 70 ELSE IF ASC(INPUT$(1))=24 AND TN
=63 THEN 700 ELSE 320
330 '●●● PARAMETER READING SUB
340 M=OP+2:FOR I=1 TO 4:PR(I)=FNP(1,M,I)
:NEXT:AR=FNR(3):DR=FNR(4):RR=FNR(2):EG=S
GN(FNP(0,M,3) AND 2)
350 IF OP=0 THEN TL=(FNP(0,2,1)*16+FNP(0
,2,2)) AND 63:FL=FL*EXP(-TL*.75*LG#)
360 SL=FL*(1-EXP(-PR(1)*3*LG#))
370 RETURN
380 '●●● ORIGINAL TONE DATA SETTING
385 IF TN$=" 63=NEWTONE!" THEN RETURN
390 RESTORE 420
400 READ A$:A$=LEFT$(A$+SPACES(8),8):FOR
M=0 TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
410 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
420 DATA BASIC : 'TONE NAME
430 DATA 0000,0000,0000,0: 'TRPS,FB
440 DATA 0000,0000,0000,0: 'MODULATOR
450 DATA 0021,01F0,0000,0: 'CARRIER
460 RETURN
500 '●●● EDIT
510 SCREEN ,0:SPRITE$(0)=STRING$(7,1)+CH
R$(255)
520 LINE (3,3)-(113,51),12,BF:FOR I=0 TO
3:PRESET(20+I,6-I*2),0,TPSET:COLOR 1+14
*(I*2),0:PRINT #1,"TONE EDIT":NEXT
530 FOR I=0 TO 3:PRESET(20+I,6-I*2),0,TP
SET:COLOR 1+14*(I*2),0:PRINT #1,"TONE ED
IT":NEXT
540 LINE (5,12)-(111,49),5,BF
550 FOR M=1 TO 3:FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I
,7+M*8),0,TPSET:COLOR 15:FOR N=0 TO 1:PR
INT#1,D$(N,M)+" ";:NEXT:COLOR 9:PRINT #1
,MID$("T,FMODCAR",M*3-2,3):NEXT:NEXT
560 FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I,40),0,TPSET:
PRINT#1,"KTEM SRAD":NEXT
570 S=STICK(0):EX=(EX-(S=3)+(S=7)+8)MOD8
:EY=(EY-(S=5)+(S=1)+3)MOD3:IF INKEY$=CHR
$(27) THEN 610
580 PUTSPRITE 0,(EX(EX),EY(EY)),10
590 IF STRIG(0) THEN N=EX*4:M=EY+1:L=EX
MOD 4+1:UD=1-FNSHFT*2:MID$(D$(N,M),L,1)=
RIGHT$(HEX$(FNP(N,M,L)+UD),1):A(N,M)=VAL
("&H"+D$(N,M)):GOTO 540
600 TIME=0:FOR W=0 TO 5:W=TIME:NEXT:GOTO
570
610 '●●● EXIT
620 COLOR 15,14:TN=63:TN#=TN:CALL VOICEC
OPY(A,&63):FOR I=0 TO 7:POKE VARPTR(A(0
,0))+I,ASC(MID$("NEWTONE!",I+1,1)):NEXT:G
OTO 120
700 '●●● DATA MAKING
710 SCREEN0:PRINT "EDITED TONE DATA":PRI
NT"*****"
720 INPUT "START LINE NUMBER";LN
730 INPUT "TONE NAME(WIDTHIN 8)":TN$:TN$
=LEFT$(TN$+SPACES(8),8)
740 PRINT MID$(STR$(LN),2);" DATA ";TN$
750 FOR M=1 TO 3:PRINT MID$(STR$(LN+10*M
),2);" DATA ";:FOR N=0 TO 2:PRINT RIGHT$(
"0000"+HEX$(A(N,M)),4);",":NEXT:PRINT H
EX$(A(N,M)):NEXT
760 END

```



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月8日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX  
②MSX2  
③MSX2+  
④MSXturboR  
⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定  
②いずれ買いたいと思う  
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)  
②ディスクドライブ(内蔵も含む)  
③増設RAM(MEM-768)  
④プリンタ  
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合をふくむ)  
⑥アナログRGBディスプレイ  
⑦モデム  
⑧マウス  
⑨どれも持っていない  
⑩その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム  
②プログラミング  
③パソコン通信  
④ワープロ  
⑤CG  
⑥ビデオ編集  
⑦コンピュータミュージック  
⑧ビジネス  
⑨学習  
⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてくだ

さい。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX/2+/2+ turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)  
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)  
③PCエンジン  
④PC88系  
⑤PC98系(PC-286もふくむ)  
⑥FM TOWNS  
⑦X68000  
⑧ゲームボーイ  
⑨ゲームギア  
⑩その他(具体的に記入)  
⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだん読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

⑮ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①裏表止  
②スパルタ教師M  
③それゆけサバイバルだ!  
④エキサイティング・アタック  
⑤SILVER SNAIL  
⑥GREY COLLEGE  
⑦一週間の壁  
⑧透明人間  
⑨O4ドラッグ  
⑩なるとはやく  
⑪UP・DOWN  
⑫レース  
⑬どれも興味がない

⑯ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①オリジナル  
②イースII「Beat of the terror」  
③ファイナルファンタジーIII「チョコボのテーマ」  
④NEUROBEAT  
⑤豪華なクシコス・ポスト  
⑥SOLID STATE SURVIVOR  
⑦ヘクター'87「キャラバンのテーマ」  
⑧夢大陸アドベンチャー「STAGE 1 BG M」  
⑨サティ「ジムノペティ」  
⑩どれも気に入らない

⑰ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目を明記してください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

### 表1 プレゼントソフト名

1	サーク・ガゼルの塔	4
2	ソーサリアン	10
3	ナイキ	109
4	ディスクステーション29号	108
5	信長の野望・武将風雲録	28
6	スーパープロコレ(6本プレゼント)	93

### 表2 今月の記事

#### 表2 記事名

1	表紙
2	<FAN ATTACK>サーク・ガゼルの塔
3	<FAN ATTACK>ソーサリアン
4	十字軍
5	FAN STRATEGY
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナース講座
10	<ファンダム>マシンの祭典
11	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
12	FM音楽館
13	パソ通天国
14	FFB
15	ゲーム制作講座
16	ぼほ梅屋のCGコンテスト
17	AVフォーラム
18	記憶のラビリンス
19	DMfan
20	<FAN NEWS>ナイキ
21	今月のいーしょー情報
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP
25	<特別付録>スーパー付録ディスク

### 表3 今月のスーパー付録ディスク

#### 表3

1	「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ
2	Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	ぼほ梅屋のCGコンテスト
8	MSXView
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	オマケ

### 表4 雑誌

#### 表4 雑誌名

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポップコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒップススーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アーケタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ3
9	エアホッケー
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルス
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説II
21	銀河英雄伝説II DX kit
22	クォース
23	グラディウス2
24	グラフィサウルス
25	クリムゾンII
26	クリムゾンIII
27	激突ベナントレース2
28	コラムス
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THE プロ野球激突ベナントレース
37	シャロム
38	シュヴァルツシルトII
39	シューティングコレクション
40	水戸黄伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	聖騎士ダンバイン
45	ソーサリアン
46	増設RAM(MEM-768)
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	DPS SG
51	提督の決断
52	ティル・ナ・ノーグ
53	デ・ジャ
54	闘神都市
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンクエスト
57	ドラゴン・ナイト
58	ドラゴン・ナイトII
59	ドラゴンズレイヤー英雄伝説
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	バロディウス
65	ビーチアップ各号
66	ViewCALC
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
71	フォクシー2
72	ブライト
73	フリーコマンダーII
74	FRAY
75	ボッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	ラスト・ハルマゲドン
79	ランペル
80	ルーンマスター三国英雄伝
81	ルーンワース
82	レイ・ガン
83	ロードス島戦記
84	ロードス島戦記・雷神黄
85	ロードス島戦記・雷神黄

●8月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

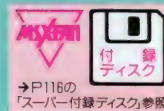


# ファンダム

ついにディスクの付録がついた。高くなったのに買ってくれてありがとう。ファンダムの新しい時代がはじまる今月号は、正直いってもったいないほどおもしろい作品がそろってしまった。

☆ P裏表止⑤	35/54
☆ Pスパルタ教師M②	36/56
☆ Pそれゆけ、サバイバルだノ②	36/57
☆ Pエキサイティングアタック⑩	37/58
☆ P SILVER SNAIL③⑤	38/60
☆ P GREY COLLEAGUE⑦	40/65
☆ P一週間の壁①	41/49
P透明人間①	41/50
P04ドラッグ①	42/51

Pなるべくはやく①	42/52
PUP・DOWNレース①	42/53
●ファンダムスクラム=ちえ熱の選考会レポート+	
あしたは晴れたノほか	44
●マシン語の気持ち	46
●スーパービギナース講座	47
●アルゴリズム甲子園	48
※ Pはプログラム、①～⑤は画面数を表します。☆はコンテストノミネート作品です(68ページ参照)。	



解けそうで解けなそうで解ける

## 裏表止 うらびょうし

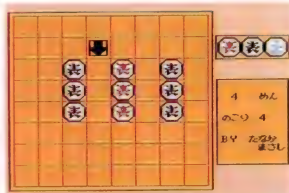
画5面

MSX 2/2+ VRAM64K

by 田中将司

▶リストは54ページ

なんともいうようだが、知る人ぞ知る田中将司である。そうとうくどい趣味を持っているの



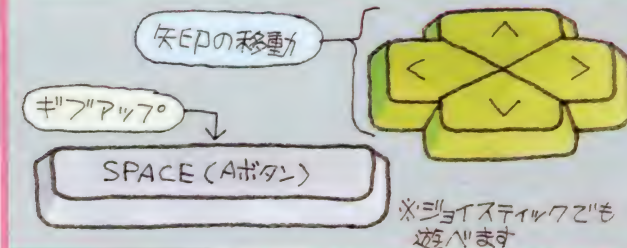
① けっごうかんたん4面、ひっくりかえすのは裏のコマだ



② 中央にならんだ裏の列の上と下を裏の列にくっつけておいて、その所に表を置いていけばかんたんに解ける

で人によって好き嫌いはあるかもしれないが、おはこんの担当編集者はわりと好きなようで、今月は「がんばれ田中」コーナーまである。それはわたしが。

「裏」、「表」のコマを矢印で押すとそのコマはなにかにあたるまで止まらない。止まったときにオセロの要領で裏表が変化する。「止」というコマは動きは裏、表とおなじだが、オセロ的な裏



※ジョイスティックでも遊べます



表関係とは無関係なただの動く障害物だ。

決められた手数以内に裏が表のどちらか一方にそろえるのがパズルの目的だ。盤の外に出るとコマは消えてしまうが、ひっくりかえされるべきほうのコマ

③ 左端から裏、表、止、裏と表がこのゲームのおもなキャラクターだが、いかにオセロの要領でひっくりかえしあう。止は、動きはおなじでもただの障害物

が消えると解答不能になる。

最初の数問はまあいいとして、6面あたりからむずかしくなり、全38面もある。

正直いって6面は解けないのではないかと思ったが、ちゃんと解けた。3日考えたのだ。

ターボユーザーの方へ「ターボ」は標準モードで書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOSフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注意のないゲームは高速モードでも遊べます。

画1面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。



# 未来を見つめたコンセプトアルソフト スパルタ教師M

画2面

MSX2+以降

by 山岸淳一

▶リストは56ページ

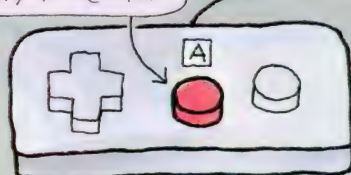
広告業界とか出版業界には、「使うと恥ずかしいことば」というのがいくつかある。「コンセプト」という用語はその最たるものの1つで、口に出すのはもちろん、書くだけでも恥ずかしい。まじめな話、「コンセプトを語るやつは聞くな」という格言まである。

ところで、この作品のコンセプトは、「MSXによる24時間受験マネージャー」である。

まず準備としてMSXの内蔵時計をあわせておこう。現在時刻が、猿時猫分狸秒だとしたら、SETTIME「猿：猫：狸」を実行すればOK（動物1匹あたり数字は2桁）。ついでに鯉年鯛月鯖日なら、SETDATE「鯉／鯛／鯖」も実行しておこう（これも1匹2桁）。

そして、ジョイパッドをポート1に接続し、裏返してイスの座蒲団の下にセット（すわると

押されると、フザーを解除



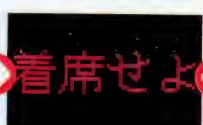
ポート①へ

※スペースキーも使えます

Aボタンが押されるように。これでいい。さあ、『スパルタ教師M』を実行しよう。

その時間にすべきことをつねに画面に表示してくれ、机に向

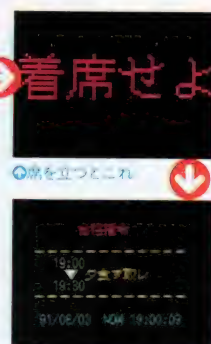
かっているべき時間に席を立つと「着席せよ」と注意してくれる。食事や睡眠時間まで決められているところが、私立文系浪人生Sの心をそそるだろう。



午前4時を過ぎると、うるさい音と「着席せよ」のメッセージ。あわててすると「起キロ」



助詞を省略したカタカナのメッセージが軍国調でこわい



すべてを管理してくれる

## 性格がわかる対戦専用アクションゲーム それゆけ、サバイバルだ!

画2面

MSX2/2+ VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by ヒデカズ

▶リストは57ページ

対戦専用だが、1プレイヤー（1P）と2プレイヤー（2P）のあやつるキャラクタの性格が、マリオとルイージくらいにちがう。1Pは緑色のボールで、ジャンプ力はないがパワーがある。2Pは赤のボールで、パワーはないがジャンプ力はある。

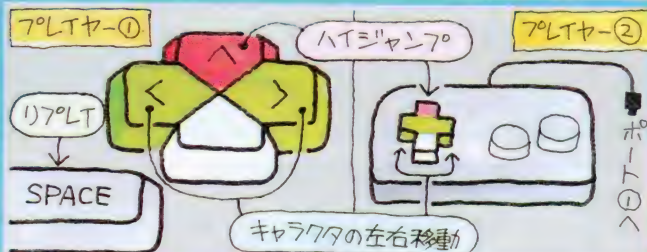
この2つのボールをそれぞれが操作し、体あたりしたりフェイントをかけたりして、相手を針山の上に突き落としたほうの勝ち、というゲーム。

針山の上には最初いちおう床があって、その上にいるぶんには安全だが、ハイジャンプする

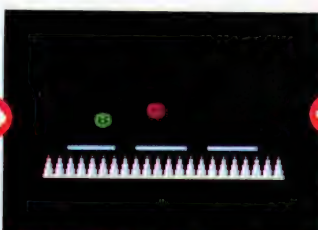
と床が抜け、針山がむき出しになる。こうして床のなくなった部分が戦いの焦点になるわけだ。

じつは、最初、わたしが2P、Oricが1Pをやってみるとどうやっても1Pが押し出して勝つ。1Pの強いパワーは、2Pがどんなにテクニックをこらし

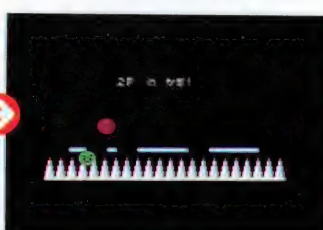
てもプッシュプッシュで勝ってしまうのだ。これはこのゲームの欠陥かもしれない……と思いながら、1Pと2Pとを交代してみた。すると、こんどは、どうやっても2Pがフェイントで勝つ。……わたしがフタじゃな



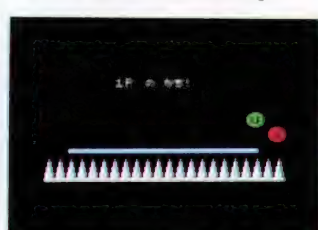
ポーンポーンとようすを見ながらはねている2個。なにしろ、ボールだから



ハイジャンプするたびに床が抜け、その下の針山がのぞく



ジャンプ力ではまるきり2Pは、どちらかという技で1Pに勝つ



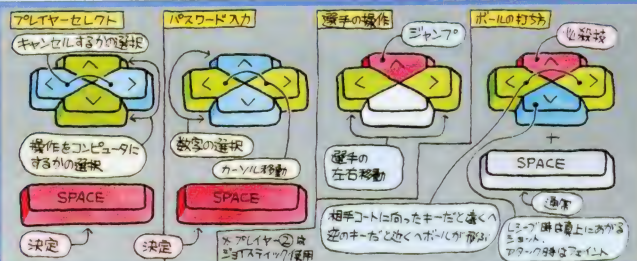
パワーにすぐれた1Pは、2Pにしかける暇もあたえず、押しまくって勝つ



# アクションたっぷりの超高速バレー エキサイティングアタック

画15面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボは標準モードで  
by SYUNSUKE ▶リストは58ページ



**モードセレクト**

まずはモードを選び、MATCHモードを選んでみる。

**プレイヤーセレクト**

まずおとしアタックがすごいです。なので、おとしアタックを選びます。

**さあ、試合開始だ**

サーブはプレイヤーから。スゴイの下に、ボールがあるようにサーブ権がある。

**試合に勝つとこんなデモが！**

勝利のメッセージが表示されて次の試合へ。

メニュー画面には3つのモードが用意されている。プレイヤー1対プレイヤー2、プレイヤー1対コンピュータ(以下COMと略す)、COM対プレイヤー2、COM対COMの4つの組み合わせで試合ができる「TRAINING」モード。COM対プレイヤーでトーナメント方式で試合をしていく「MATCH」モード。「PASSWORD」モードは、MATCHモードで試合前の画面に表示される、その試合のパスワードを入力をす

ば、その試合をすぐにプレイできるモードだ。

TRAININGモードとMATCHモードを選択するとプレイヤーセレクトとなる。

## ■エキサイティングプレイヤー

最初に選べる選手は5選手から。それぞれスピード、ジャンプ力、レシーブ力がちがうし、その選手だけのオリジナルの必殺技をもっているゾ！ただし「ミスターX」はMATCHモードで優勝すると選択できるようになる特別な選手なので最初は

戦うことができない。さあ、選手を決めたら試合開始だ。

## ■エキサイティングプレイ

選手はジャンプしてないときはレシーブ、ジャンプ中はアタックをうつ。最初はレシーブするのも苦労したものだが、慣れてくればアタックの応酬など、手に汗にぎる白熱した試合だって味わえる。サーブ権を取り合い、7点先取したほうの勝ちだ。

TRAININGモードで友達と練習し、MATCHモードで優勝するまでがんばるぞ。

## 登場選手&必殺アタック紹介

選手データの数値はプログラムのデータを抜粋したもの。数値が大きいとその能力が高い

**ノラネズミ**

**選手データ**  
スピード=2  
ジャンプ力=80  
レシーブ力=4

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

**イボダコ**

**選手データ**  
スピード=3  
ジャンプ力=60  
レシーブ力=6

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

**タヌキネコ**

**選手データ**  
スピード=2  
ジャンプ力=85  
レシーブ力=5

必殺！フーメラリアタック！

必殺！フーメラリアタック！

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

**デメキングニ**

**選手データ**  
スピード=3  
ジャンプ力=90  
レシーブ力=6

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

**ナゾノハゲ**

**選手データ**  
スピード=3  
ジャンプ力=70  
レシーブ力=6

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

**ミスターX**

**選手データ**  
スピード=5  
ジャンプ力=65  
レシーブ力=6

すべての必殺アタック

すべての必殺アタック

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

必殺！おとしアタック！

【付録ディスクの「エキサイティングアタック」を遊ぶときの注意】「エキサイ～」は付録ディスクのメニューから呼び出して遊ぶことができません。遊ぶときは付録ディスクを抜いた状態でリセット(または電源を入れ直す)し、カーソルが表示されたら付録ディスクを差しこんでください。「RUN」EXCITING.FDG」と打ちこみリターンキーを押せばゲームができます。また、別のディスクに「EXCITING.FDG」をコピーしておけば、そのディスクは差しこんだままで電源を入れてもだいじょうぶです(ファイルコピーの方法は118ページ参照)。



暗黒の魔物から世界を救う旅に今旅立つ

# SILVER SNAIL

シルバー・スネール

画35面

MSX MSX2/2+ RAM32K

by SILVER SNAIL ▶リストは60ページ

## 超大作ロールプレイングゲームだ

世界の中心に位置する国「シルバースネール」は一夜にして消滅した。(あとはゲームのオープニングを読んでね)

ゲームはシルバースネール国が消滅してから15年後の物語。1人の勇者が世界の異変を調べる旅にでる。その旅は消えた王国の行方をさがす旅となる。さあ、冒険をはじめよう。

■ゲームを始める前に  
タイトル画面で「CONT」



NUE」が「START」を選ぶ。スタートを選んだら勇者の名前を設定し、ゲーム開始。コンティニューを選んだら前にセーブされているデータを自動的にロードしてゲーム開始。

### ■勇者の力

勇者はHP(体力)、MP(魔力)、AP(攻撃力)、AC(防御力)のパラメータからなりたつ。モンスターを倒し経験値とゴールドをかせぐことによってレベルを上げる。勇者はHPが0になると死んでしまい、死ぬ前の状態(ただしゴールドは半分になる)からすぐリプレイできる。

### ■呪文

呪文は呪文屋で、武器やその他のアイテムは道具屋で買って手に入れる。

呪文を使うと呪文の威力に応じたMPが消費され、MPがあるかぎり何度でもつかえる。

## 行く手を邪魔する魔物たち

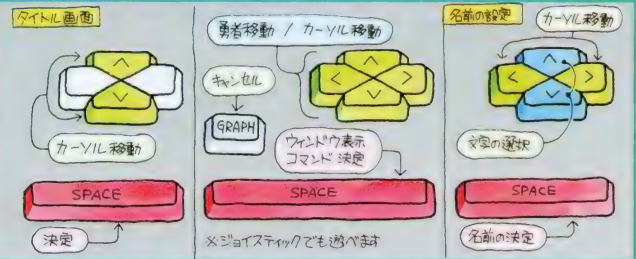
### ボスに注意せよ

旅の節目に出てくるボスキャラ。倒すことができれば先にすすめる



### ザコはなぎたおせ

勇者の経験値とゴールドのもとだ。しかしあなどると痛い目を見るぞ



## 呪文を使いこなそう

- フライルの書** ある程度の体力を回復させる呪文。ゲーム前半の戦いで役立つ。消費MP 21 (120G)
- マフラウルの書** 体力が完全に回復する呪文。これはむりしてでも買しましょう。消費MP 54 (3980G)
- デイスの書** 青い雷を使って魔物を攻撃する呪文。消費MP 12 (120G)
- デイスアムの書** デイスの呪文をさらに強力にした呪文。消費MP 38 (1200G)
- ギルデイスの書** デイス系最強の呪文。かなり修業をつんだ者じゃないと使えない。消費MP 72 (4800G)
- リムネルの書** 魔物を眠らす呪文。魔物が眠っているあいだは何回でも攻撃できる。消費MP 24 (512G)
- ラシードの書** 魔物の呪文をふうじてしまう呪文。魔物に使われるとやっかいだ。消費MP 44 (2480G)
- ペルベルズの書** この呪文を使うと、その戦闘中の勇者の攻撃力が2倍になる。消費MP 81 (7800G)
- ヘリオリス** 邪悪な者にしか使えない究極の呪文。これは最後の戦いで登場してくる魔物が使う

## アイテムが大活躍

- 薬草** ある程度の体力を回復。戦闘中でも使用できる。(14G)
- エリクサー** どんな病も治す薬。これで病気に苦しむ人を治してあげよう。(725G)
- メンソレータム** これを目にぬって魔物が使うある呪文を防ぐ。1回使用するとなくなる。(52G)
- ガルータの翼** ガイアの城まで一瞬で移動できる。戦闘中には使いたいたときもあるが使えない。(74G)
- 爆弾** 西の方にある町に行こうとするとき、じゃまな物をこわすのに使う
- 人面りんじん** わがままなヤツが、ゆくてをふさいでいるときに使う。どこで手に入れるかは秘密
- MSX-FAN** ガーランドの城へ行くための情報を聞き出すみづきものとして使う(540G)
- 銀の紋章** これはシルバースネール国の王子のあかしである。もちろん道具屋では手にはらない
- 月のかけら** おおきな力をよみがえらすために、月をふたたび満すために使う

## より強い剣を求めて

- 銀の剣** シルバースネール国に伝わる秘剣。いまはどこにあるかわからない。ひょっとしておおいなる力というのがある……
- ネクロマンサー** 道具屋で売られている武器としては最強の武器だ。魔神の斧より攻撃力が高いぞ(6500G)
- 魔神の斧** 世界に1つしかないまぼろしの武器なので道具屋では売っていない。強力な武器だ

## 炎の剣

- ナイトブレード** 「戦士のための剣」というキャッチコピーで売られている剣だ。(980G)
- 鎖がま** むかし、忍者海老丸が妖城を登るのに愛用していた道具。武器にもなるぞ(240G)
- バトルソード** もっとも安い武器。でも、素手で魔物と戦うよりはましだろう(70G)

※カッコ内の数字はそのアイテムの値段です



# これがSILVER SNAILの世界だ



## ガイアの城から出発だ

### ■ガイアの城にて

旅はガイアの城から出発だ。ガイアの城の王さまが冒険の記録(データのセーブ)をしてください、次のレベルにあがるまでの経験値を教えてください。また、城のなかにいる人との会話が旅の道標となる。ガイアの城では

西にいる魔物を倒し、世界各地に建てられた祭壇を破壊することだと、教えてもらった。

### ■旅の下準備

せっかく王さまから100ゴールドもらったのだから武器でも買おう。その武器を装備するにはウインドウを表示させ「ど

ぐ」のコマンドを選択する。また、装備をはすすときや、呪文やその他のアイテムを使用するときもこのコマンド。「しらべる」は勇者の足もとがどうなっているか調べる。宝箱はこれとる。「ひょうじ」は表示(文字スクロール)速度を変える。

### ■魔物と対決

まあぶれもなく魔物と遭遇し、

戦闘モードに画面が切り替わる。装備してある武器を使って魔物を攻撃するときは「こうげき」を選ぶ。呪文やメンソレータム、薬草を使うときは「どうぐ」を選ぶ。「にげる」で逃げる。魔物の呪文によって勇者が眠ってしまうと、勇者のステータスに「SLEEP」と表示される。

さあ、出発だ!



◎ここはガイアの城のなか。奥にいるのが王さま。今から旅にでるところだ



◎祭壇を研究している人に会うため、バジルの町へ。しかし、山があって進めない



◎おい、おっさん。そこをどいとくれよ。何っ、あれをくれないとどかないだろ!



◎道の穴壁に続く道が現れた。その道を進め。旅はこれから中盤にさしかかる



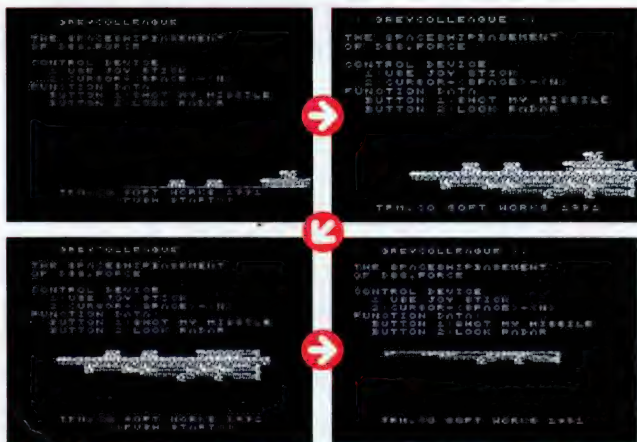
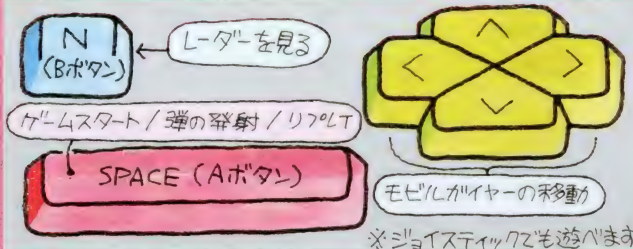
シューティングの新しい伝説がはじまる

# GREY COLLEAGUE グレイ・コリアーク

画17面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボは高速モード

by TPM.CO SOFT WORKS ▶リストは65ページ



①キー操作を説明するタイトル画面。巨大戦艦グレイコリアークがよぎっていくデモがよい

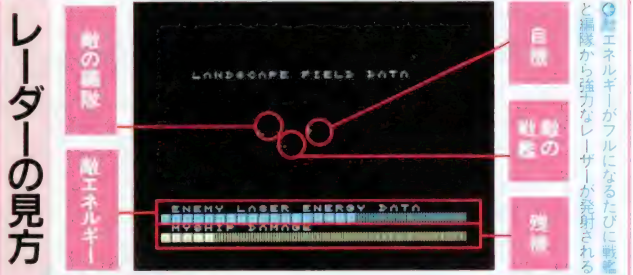
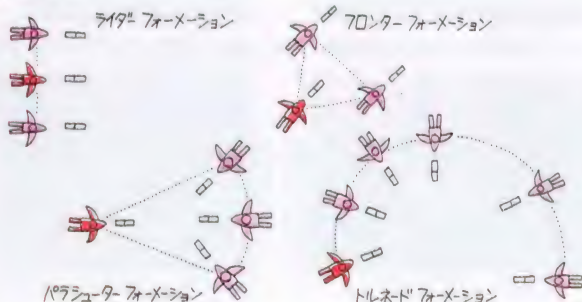
まものクエストシリーズの作者TPM. COによる新感覚のシューティングゲーム。広い大宇宙を飛びまわり、しつこい敵編隊をパズルのように倒しながら、巨大な敵の戦艦と戦う。

基本は、自機モビルガイヤーを操縦して、宇宙空間に浮かぶ巨大な戦艦グレイコリアークを破壊するのが目的。ステージに相当する「MISSION」が8つあり、各ミッションごとに1つの戦艦を破壊すればクリアになる。ただし、戦艦はなかなか固く、そうとう着弾しないと破壊できない。

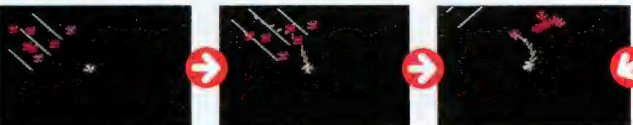
そのうえ、どのミッションにも戦艦を護衛する編隊が1つだけ

ける。編隊は、赤いボス1機とピンクのザコ数機で構成され、下のイラストのようなフォーメーションで自機を執拗に追いかけて攻撃してくる。しかも、ザコは無敵の幽霊キャラなので（そのくせぶつくとアウトだし、攻撃もしてくる）、編隊を倒すにはボスをねらいうちするしかないのだ（このボスがまた固い）。編隊の倒し方をあれこれくふうするのも、このゲームの楽しみの1つになる。

全8ミッションをクリアすると戦いぶりに応じた称号が授けられ、最高位はマスター・オブ・グレイ。編集部ではMOROとコルサ山島が持っている。



②慣性のきいた連続操作で大宇宙を駆けめぐる。まずレーダーで確認して進め方向を定める



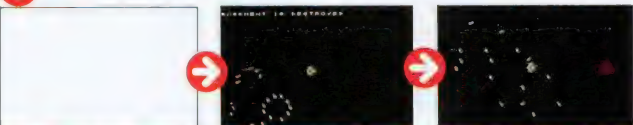
③自機は斜めが速い。しかも弾速があるので逃げながら繰り返しての多彩な攻撃ができる



④本命の戦艦はさすがに固い。小さな敵機とレーザーに気をつけて



⑤わずかなスクリューで敵をずつつまめて打ちこめばOK。このやりかたがよい



⑥戦艦を倒した！ 閃光で戦艦画面は真っ白になり、戦艦は5秒に満たず、自機が爆発する



## わたしの1週間の仕事はブロックくずし 一週間の壁

画 1 面

MSX MSX2/2+ RAM8K

※ターボは標準モードで

by まもてん

▶リストは49ページ

むかし、1988年11月号に「T  
R I P L E」という画面の外枠  
にそってぐるぐる回る変態パ  
ッドを操作してボールをキープ  
つづけるスカッシュゲームがあ  
った。これにブロックくずしの  
要素を加えたのがこのゲームと  
いうわけだ。

画面の中央に個々のブロック

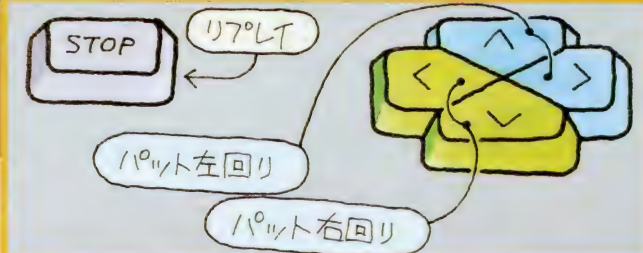


①最初は月曜日のステージ。画面の左上か  
ら無敵の状態をしたボールが飛んできたぞ

の集まりによって1週間の曜  
日の文字が作られている。その周  
囲にあるパッドを操作してボー  
ルを打ち返し、ブロックを消し  
ていく。すべてのブロックを消  
すとクリア。月曜日のステージ  
から始まり、クリアすることに  
曜日順のステージが次々登場し  
てくる。日曜日のステージをク



②バコバコ、ボールを跳ね返し、ここまで  
ブロックを消したぞ。クリアできるかな



リアすると月曜日のステージに  
もどってくりかえす。また、ボ  
ールがパッドより外に出てしま  
うとミスとなり、5回ミスする  
とゲームオーバー。

ゲーム開始時や、ミスした直  
後に登場するボールは赤い色を  
している。この状態のときのボ  
ールはブロックを5つ消すまで  
ブロックに反射せず突き進む。

### これが1週間 全部の壁だ!



③ブロック総数56



④ブロック総数80



⑤ブロック総数75



⑥ブロック総数95



⑦ブロック総数72



⑧ブロック総数102

## ヒタヒタヒタ。クルッ。だ、誰もいない 透明人間

画 1 面

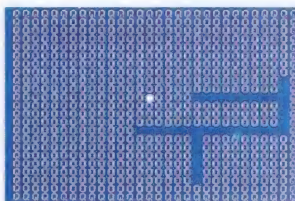
MSX MSX2/2+ RAM8K

※ターボは標準モードで

by 清水智

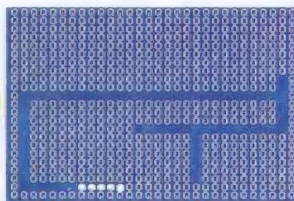
▶リストは50ページ

場所は小麦粉を敷きつめた床  
の上や雪の上。姿は見えぬ軌跡  
だけを残して追ってくる透明人  
間。そして逃げまわる主人公。  
そんな追いかけてを思い浮か  
べてしまうゲームであり、シン  
プルで、スピーディーで、ノス  
タルジックで、かつエキサイテ  
ィングなゲームだ。

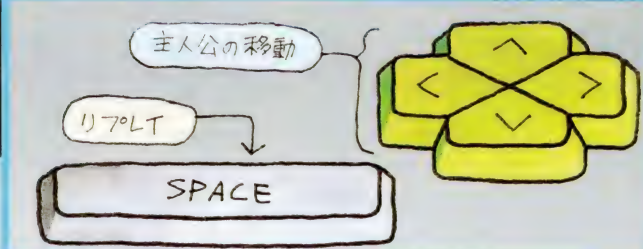


①透明人間がじわりじわりよってきた。そ  
ろそろ逃げるとするか

RUNすると画面が作成され  
る。アルファベットのOは主人  
公が動きまわるところでQが  
壁になっている。主人公は画面  
の中央にいる白い丸。透明人間  
はCHR\$ (32) で、Qが消えて  
るところに存在している。主人  
公と透明人間は、たがいに自分  
と同じ軌跡を残して動きまわる



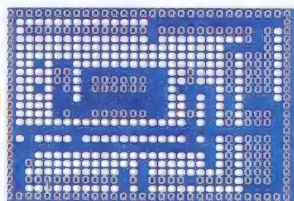
②下の壁にそって右に逃げている主人公の  
すぐうしろに透明人間が追ってきている



が、主人公が残した軌跡に主人  
公が進むことはできない。透明  
人間が自分の作った軌跡のなか  
を動き回り、どこにいるかわか  
らなくなってしまうことがある。  
そんなときはまるでジョーズに  
おそわれる気分だ。透明人間は  
あくまでも1文字ぶんの大きさ  
なのでQの消えてるところに逃

げてもらいようぶ。追ってく  
る透明人間につかまってしまう  
とゲームオーバーとなりスコア  
が表示される。逃げてる時間が  
長くなるほどスコアは高くなる。

またときどき透明人間が追  
いかけるのをなまけて、ずっと動  
かなくなることがあるが、おお  
めにみてやってください。



③あっちこっち逃げまわりなんとか逃げの  
びてるぞ。だんだんにげにくくなってきた



④とうとう透明人間につかまってしまいゲ  
ームオーバー。次はもっとに逃げるぞ



## レース終盤の追いこみが手に汗にぎるぜ 04ドラッグ

ゼロヨン・ドラッグ

画1面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

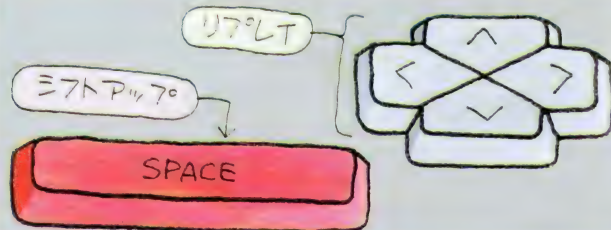
※ターボRは標準モードで

by HIDEYUKI

▶リストは51ページ

ゼロヨン  
04レースというのを知っているかな? このレースは2台のマシンを使ってたった400メートルの直線距離を競い合うレースのことで、それがこのゲームだ。キミは赤い車に、コンピュータは青い車に乗りこむ。レースは自動的にスタート。キミ

はマシンをシフトアップ(ギアを上げる)することしかできない。速く走るにはスピードに応じ、タイミングよくシフトアップすること。コンピュータ車に勝ち抜いていくとランクが上がって速い車が登場してくる。ランクAの車に勝てば優勝だ。



①スタート。青い車の②レース中盤。ギアを③ギアは5速。ゴール直前でついに青い車でだしが早いぞ 3速にシフトアップ を抜きさった。逆転勝利だ

## 箱庭レースでおおさわぎしよう なるべくはやく

画1面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

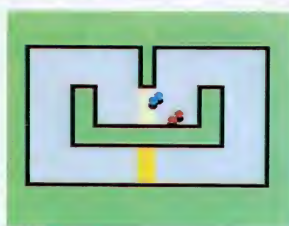
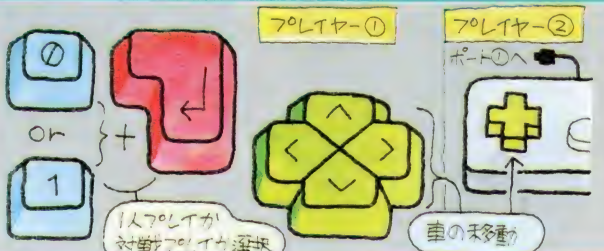
※ターボRは標準モードで

by Syu Sot

▶リストは52ページ

ゲームは画面のなかに描かれたコース上でのレース。RUNすると「0 OR 1?」と聞いてくるので1人でプレイするなら0、2人で対戦するなら1を入力してゲームスタート。1人プレイの場合、プレイヤーは青い丸が2個つながった車进行操作

する。右回り、左回りどちらでもいいからコースを4周するとゴール。画面には4周するのにかかった時間が表示される(作者の記録は30秒)。2人で対戦する場合はプレイヤー2用の赤い車が登場し、1人プレイと同じルールで競い合うぞ。



①車は壁に衝突してもだいじょうぶ



②レース終了後には勝者のタイムが表示

## 抜きつ抜かれつ白熱するレースゲーム UP・DOWNレース

アップ・ダウンレース

画1面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

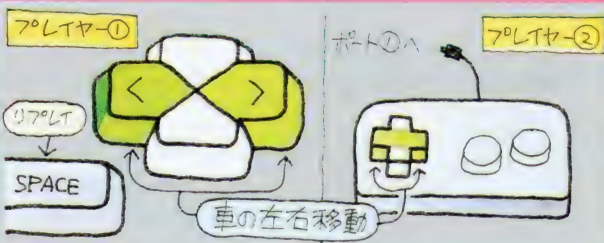
※ターボRは標準モードで

by YIS

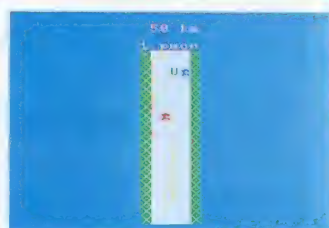
▶リストは53ページ

これは2人对戦のレースゲーム。プレイヤー1が青い車、プレイヤー2が赤い車进行操作する。画面の上からはU(車が1つ前進する)、D(車が1つ後退する)、L(一定時間車の操作がきかなくなる)の3つのアルファベットアイテムが移動してくる

ので、各プレイヤーはなんとかUをとって相手より前を走らなくてはならない。画面に表示されている走行距離が50キロメートルに達したとき、相手より前を走っていたほうの勝ち。また、画面の下に沈んでしまうと負けになる。



①白熱したレースになってきた



②50キロメートルを走り、勝敗が決まった



**300** 種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!

# これでキミも パソコン名人!



暗号作成  
& 解説



キミだけに教える  
300のプログラム!

★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買って来たソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!  
あきらめていては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!  
講座案内資料  
**無料送呈**

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

ターボパワーの  
パソコン講座で、ともだちに  
差をつけろ!

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎東京 03(3200)5713

★グラフィックも思いのまま!  
★自分で作ったプログラムで  
楽しもう!



# ファンダム スクラム

付録ディスクや夏休みや暑いのが寒いのがうるさいのやいろいろあって今月はとてもいそがしい。あー、それでも夏休みだ、お慶参りだ！

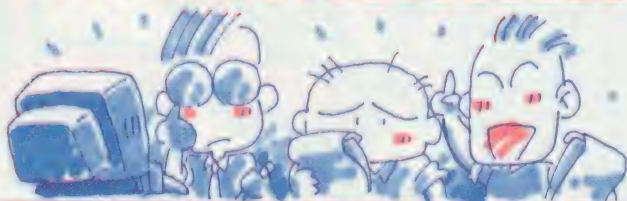
## ちえ熱の選考会レポート

暑い、寒い、暑い、寒い、暑い、寒い寒いというのがわたしのいる編集部状況だ。これに“うるさい”という言葉がくわわることになった。もうクーラーも寿命らしく、ガーガー鳴きまくっている。もう、いいかげんにしてくれ。

編集部員も人の子。24時間営業年中無休で仕事をしているわけではなく夏休みがもちろんある。6月中旬に1週間のアメリカ西海岸へ新婚旅行にいった某編集長なんかは夏休みがなくても大丈夫だろうが、私達はアメリカ西海岸とはいわないが、せめて九十九里海岸へでも泳ぎにいきたい。だから今月の選考会はそんな夏休みがございます関係で、いつもより1週間近くはやく選考会が開かれた。

受付期間が短かったものだから投稿作品数もいつもより少ない。だからって作品の質

まで落ちると、かんちがいしてもらっては困るぞ。それでは選考会のレポートをしてみる。まずは氷クンの「ICE ROAD」は氷の上をすべりながら穴や障害物をよけていくスクロールゲーム。もうちょっと氷の上をすべっていく感じをだしてほしかった。蒔田クンの作品の「CRYSTAL BALL」は上下にパウンドしている主人公を操作して敵のあいだをぬってクリスタルボールをとるゲーム。敵のあいだをすりぬけていくのにスリルがあったが、でもおもしろさが足りなかった。投稿者で最近目につくのが、インパクトのある名前を持つ界外年応クン。N画面に投稿してきた「TIME PENCIL」は9つのコースを持つ、1人で遊ぶレースゲーム。いろんなコースで遊べる楽しさがあるが、かんじんの車の操作がかんたんすぎた。



## 今月の選考会に出品された作品

### ●1画面タイプ

一週間の壁

杉原守 (まもてん)

立体飛行球

杉原守 (まもてん)

透明人間

清水智

ICE ROAD

依広明 (H. T2076)

DRILL

界外年応

DORAGONアッオー

樋口義剛 (ウアッオー)

氷上よーさいからの脱出

松本道明 (ドーマー of P. S. G)

CRYSTAL BALL

蒔田茂幸

HOP LOAD2

白石恒太 (KOBUCHIN SOFT)

トリジャン

中西英之 (HIDEYUKI)

04ドラッグ

中西英之 (HIDEYUKI)

### ●N画面タイプ

裏表止

田中将司

FIRE STORM

木内靖

TIME PENCIL

界外年応

スパルタ教師M

山岸淳一

それいけ、サバイバルだ！

田辺英和 (ヒデカズ)

### ●FP部門

エキサイティング アタック

藤永俊輔 (SHUNSUKE)

### ●先月の保留作品

UP・DOWNレース

岩崎良幸 (YIS)

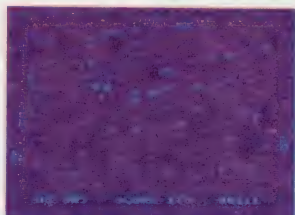
なるべくはやく

藤本修一 (SyuSot)

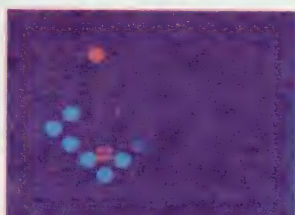
## 採用までもうちょっと、がんばれ！



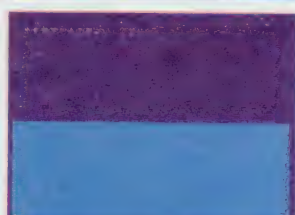
◎まもてんクンの「立体的な宇宙船」は、宇宙船が移動する宇宙船で障害物をよけまくるゲーム。画面はきれいで3重スクロールもするがゲームがむずかしくて長く遊べない



◎界外クンの「DRILL」は画面をいっぱいにつかったアクションゲームだ。しかし障害物をよけてもぐるだけで、シンプルすぎる。もうちょっとアイデアがほしい



◎ダイナミックに動くドラゴンで隕石を破壊する「DORAGONアッオー」画面の上でドラゴンを動かせば簡単にハイスコアがでてしまい隕石の登場に問題があった



◎脱出を助ける強引な敵がリアリティにむかって、つっこんでいき爆発する。それを参考にしてプレイするというストーリーがおもしろい「氷上よーさいからの脱出」



# あしたは晴れた!

担当: コルサコフ山島



## 編集部秘密会議

まだ、わたしたちもこれからどういうことになるのか、ぼんやりしたイメージしかない段階だが、とにかく付録ディスクがついた。

ディスクの付録をつけることについてはずいぶん悩んだ。

●あれこれ節約しても800円を超えてしまう。買ってもらえるかしら。=北根編集長(妙齢)

けっきょく段ボールのパッケージが最初の予定よりも高くなり、900円を超えた。

●なんとかして800円台にしたい。ねえねえ、いっそ損を覚悟で880円で出しちゃおうか。そうしようかなあ。=山森編集人(36歳)

そうすればよかったのに、と思

っている読者もいるだろうが、じっさいつい最近まで山森編集人は悩んでいたのだ。

もちろん、わたしたちの悩みの多くは、中身の問題だった。

ディスクには、もちろんファンダムプログラムを入れよう、というのはいちばん最初から決まっていたが、ほんとうにそれでいいのか、という話もじつはあった。

次は、ディスクの内容をどうするか、編集会議を重ねていたときの元MSX1(RAM8K)ユーザーの発言だ。

●プログラムは、コツコツと根気よく打ちこんで、ようやく完成したものが動く、そこが楽しいんだ

と思います。その達成感がいいんです。なんでもかんでもディスクに入れちゃうと、その楽しみがうばわれるようで……。グスン。=例の引田くん(28歳)

ほろっ、とくるものがあった。みんな、一瞬、シーンとした。ディスクなんかやめちゃおうか……。しかし、彼の主張には、大きな欠陥があったのだ。

●でも、そんなに打ちこむのが楽しいのなら、ディスクに入っているも、打ちこめばいいじゃないか。=コルサコフ山島(35歳)

そうだ。打ちこむ楽しさというのがあるのはたしかだが、それは選択できるものなのだ。それとも

うひとつ、かつてハム少年でラジオ少年だった山森編集人は、

●打ちこむのが楽しいんじゃないくて、バグ探しが楽しいんだ。だから、バグ探しクイズをやればいいんじゃないの。=山森編集人

おお、そうだ。それはいい、さっそくやろう。たとえば、詰めバグ。「3手でバグを取ってください」とか。それから、利きバグ。現象だけを見て、エラーの原因をあてる、とか。……と夢だけは広がっていったが、ご存知のようにこれは実現しなかった。本気で作ろうとするとたいへんなんだもの。

## 意見とテーマの募集

### 12月号のテーマ:付録ディスクにいたいほーだい

#### ●12月号への意見募集

付録ディスクはどうあるべきか。このままでいいのか、もっとDSみたいになるべきなのか、さっさとやめたほうがいいのか。そこで、付録ディスクに関する過激な意見や質問を募集します。あて先は、Mファン編集部内「あしたは晴れた! 12月号の意見」係。しめ切りは9月30日必着。

#### ●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマも広く募集している。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどをハガキに書いて「あしたは晴れた!」テーマ係まで。しめ切りはないのでいつでもいいぞ。

また、意見もテーマも掲載者には記念品を進呈する。

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答える。

●情報局=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者への

メッセージなどの募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

## 第15回季間奨励賞発表

受賞作 THE BADMINTON

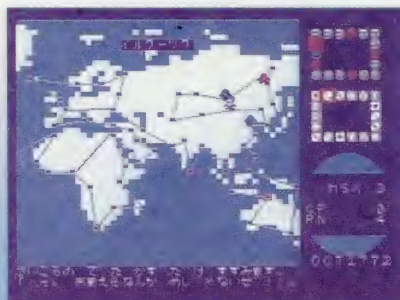
宮城 阿部俊一郎 高校2年

◎元バドミントン部の0rが「ああ、バドミントンだ。うれしいな、あやしいな」と大喜びした作品



9月号掲載のこの作品は、対戦専用のスポーツゲームだが、シャトルのコントロールが緻密(ちみつ)で、やりこむほどに本物のバドミントンの楽しさを再現していることがわかる。今季の奨励賞はもんくなく、新コーナー「アルゴリズム甲子園」を生み出した、この魅力の作品に決定。作者の阿部くんには奨励金3万円をさしあげます。

このゲーム(7月号掲載)の世界地図を見ていると、作者の芦田くん(0CT1772)の教養とグラフィック能力の高さに感じってしまう。電子すごろくとしての楽しさはもちろん、ほんのりと地理の勉強になる。しばらくやっているの世界地図が頭に入ってしまう。FP部門奨励賞は、7月号の人気調査でも断トツだったこの作品に。



◎まったく、このゲームをやっていると人生はすごろくで、世界はゲーム盤だという真理がよくわかってくる

受賞作 THE WORLD SUGOROKU 東京 芦田浩一 専門学校1年

## 第3回FP部門奨励賞発表



□ か ら わ か る

# マシン語 の気持ち

## 第7回：8ビットのLD命令②

本欄の当初の目的、つまり、「BASICではできないことをBIOSを使ってやる」ために最低限必要なマシン語は①レジスタに値をセットして②BIOSを呼び③BASICに帰るである。こういう構成のマシン語をUSR関数で呼び出すのが本欄の基本的スタイルだった。①には8ビットのLD命令、②にはCALL命令、③にはR

ET命令があれば目的が達成できる。16ビットのLD命令を使いたいときには、8ビットのLD命令を2つ使えばいいのだ。そういうマシン語プログラムを作り出すことのできる、世界最低システムのアセンブラをわたしは開発した。下のBASICプログラムがそうだ。9月号で紹介した8ビットLD命令のマシン語コード公式を使った。上記の3つの命令に限られる

### ■リスト 超簡易アセンブラ(ファイル名:S-E-ASMB.BAS)

```
10 LD H,0FH:USR(RG NUMBER)
20 LD L,0FH:
30 LD A,(HL):RG NUMBER
40 CALL 0096H:READ SOUND RG
50 LD (HL),A:RG VALUE
60 RET:
70 *:BASIC
80 *:ASSEMBLE END
1000 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1010 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEF FND(X)=VAL
  ("&H"+HEX$(PEEK(X)+PEEK(X+1)*256)):DEF
  FNHX(X)=RIGHT$("0"+HEX$(X),2)
1020 DIM RG(8):FOR I=1 TO 8:RG(I)=(6+I)A
  ND7:NEXT AD=8HF676
1030 PRINT "9200 DATA ":
1040 AD=FND(AD):DS="":OB$="":C=0: init
1050 E=PEEK(AD+7+C): new line
1060 IF E=0 OR E=58 THEN 1090
1070 IF E=32 THEN C=C+1:GOTO 1050
1080 DS=DS+CHR$(E):C=C+1:GOTO 1050
1090 ON INSTR("LCRW",LEFT$(DS,1)) GOTO
  1100,1110,1310,1320,1330: decision
1100 IF DS="" THEN 1040 ELSE BEEP:PRINT
  STR$(2,10):CHR$(13):"ERROR!":PRINT C
  HRS(10):DS: in:FND(AD+2):END: error
1110 IF LEFT$(DS,2)<>"LD" THEN 1100: reading
  "L"
1120 RNS="ABCDEHL(HL)":OPS=MID$(DS,3)
1130 CP=INSTR(OPS,""):IF CP=0 THEN 1100
1140 OPS(0)=LEFT$(OPS,CP-1):OPS(1)=MID$(
  OPS,CP+1):IF OPS(0)="" OR OPS(1)="" THEN
  1100
1150 FOR I=0 TO 1:OP(I)=INSTR(RNS,OPS(I))
  :IF (OP(I)<8 AND OP(I)>0 AND LEN(OPS(I))
  >1) OR (OP(I)>7 AND OPS(I)<>"(HL)") THEN
  N 1100 ELSE NEXT
1160 IF OP(0)*OP(1) THEN OB$=FNHX$(64+RG
  (OP(0))*8+RG(OP(1))):GOTO 1290
1170 IF OP(0)>1 AND OPS(1)<":" THEN OB$=
  FNHX$(RG(OP(0))*8+6):AS=OPS(1):K=2:GOSUB
  1340:OB$=OB$+NU$:GOTO 1290
1180 IF INSTR(OPS,"A")=0 THEN 1100
1190 IF OP$="A,(BC)" THEN OB$="0A"
```

```
1200 IF OP$="A,(DE)" THEN OB$="1A"
1210 IF OP$="B,(BC),A" THEN OB$="02"
1220 IF OP$="(DE),A" THEN OB$="12"
1230 IF OB$="" THEN 1290
1240 IF OP(0)=1 THEN FS="3A":AS=OPS(1) E
  LSE IF OP(1)=1 THEN FS="32":AS=OPS(0) E
  LSE 1100
1250 IF MID$(AS,2)>"9" THEN 1100
1260 IF LEFT$(AS,1)<>"(" OR RIGHT$(AS,1)
  <>")" THEN 1100 ELSE AS=MID$(AS,2,LEN(AS)
  )-2)
1270 K=4:GOSUB 1340:OB$=FS+NU$:GOTO 1290
1280 IF OB$="" THEN 1100
1290 PRINT OB$:DT$=DT$+OB$:OB$="":IF LE
  N(DT$)>200 THEN PRINT "Oh, no!":END
1300 GOTO 1040
1310 IF LEFT$(DS,4)<>"CALL" THEN 1100 E
  LSE AS=MID$(DS,5):K=4:GOSUB 1340:OB$="CD"
  +NU$:GOTO 1290: reading "C"
1320 IF DS<>"RET" THEN 1100 ELSE OB$="C9"
  :GOTO 1290: reading "R"
1330 END: reading "*"
1340: Are you numeric, really?
1350 IF RIGHT$(AS,1)="H" THEN AS=LEFT$(A
  S,LEN(AS)-1):GOTO 1390
1360: decimal(10)
1370 A=VAL(AS):IF AS<>MID$(STR$(A),2) TH
  EN 1100
1380 IF A>16^K THEN 1100 ELSE 1430
1390: hexadecimal(&h)
1400 IF LEFT$(AS,1)="0" THEN AS=MID$(AS,
  2)
1410 IF LEN(AS)>K THEN 1100
1420 A=VAL("&H"+AS):IF AS<>RIGHT$("000"+
  HEX$(A),LEN(AS)) THEN 1100
1430 AS=RIGHT$("0000"+HEX$(A),K)
1440 AS=AS+AS:NU$=MID$(AS,3,K)
1450 RETURN
9000 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000:DEFUSR=A
  D:RESTORE 9000
9010 READ AS:FOR I=0 TO LEN(AS)*2-1:POKE
  AD+I,VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)):NEXT
```

### ■超簡易アセンブラ資料

■いくつかのBIOSエントリ(●名前)①16進表記のアドレス②機能③呼び出しの準備④呼んだあとレジスタにセットされる数値⑤内容が変化するレジスタ) ●F ILVR M①0056②VRAMの指定領域を同一のデータで埋める(VRAMアドレスは14ビットのみの有効)③HLに書きこみ開始のVRAMアドレス、BCに書きこむ領域の長さ(バイト数)、Aにデータ④なし⑤AF、BC ●LD IRMV①0059②VRAMのある領域をいっきにメモリへ転送する③HLに転送するVRAM領域の先頭アドレス、DEに転送先のメモリの先頭アドレス、BCに領域の長さ(バイト数)④なし⑤すべて ●LD IRVM①005C②メモリのある領域をいっきにVRAMへ転送する③HLに転送するメモリ領域の先頭アドレス、DEに転送先のVRAMの先頭アドレス、BCに領域の長さ(バイト数) ●WRTPSG①0093②サウンドレジスタにデータを書きこむ③Aにサウンドレジスタ番号、Eに書きこむデータ④なし⑤なし ●RDPGSG①0096②サウンドレジスタの値を読む③Aにサウンドレジスタ番号④Aに読みこんだ値⑤なし ●CHGET①009F②1文字入力(入力待ちあり)③なし④Aに入力された文字のキャラクタコード⑤AF ●CHPUT①00A2②1文字表示③Aに表示する文字のキャラクタコード④なし⑤なし ●POSIT①00C6②カーソルの移動③HにカーソルのX座標、LにY座標④なし⑤AF ●CHGCAP①0132②OCAランプの状態を変える③ランプを点けるならAに0、消すならAに0以外④なし⑤AF ■BASICとマシン語とのあいだの数値のやりとり USR関数の引数は、整数型の場合、メモリの&HF7F8~&HF7F9にいったん格納され、BASICにもどってきたときはそのアドレスに格納されている値がUSR関数の値になる。これを利用して、&HF7F8(扱う数値が0~255ならこの番地しか使わない)に書かれている値をマシン語で読み出したり、逆にこのアドレスにマシン語で書きこんだりして、BASICとマシン語プログラムのあいだで数値のやりとりをすることが出来る。これに関しては超簡易アセンブラのサンプルプログラム(行10~行70)を参照。

が、ちゃんとアセンブリ言語を使ってプログラムできるので試してみよう。

今回は、もう一度、USR関数についておさらいしておこう。

USR関数はBASICからマシン語をサブルーチンとして呼び出すためにある。たとえば、A=USR(〈引数〉)としてこの関数を呼び出すと、あらかじめ「DEFUSR=〈ア

ドレス〉」で指定していたアドレス以降に書かれているマシン語プログラムを実行する。そのマシン語プログラムの最後にRET命令があればUSR関数を呼び出したところにもどる。

BASICとマシン語で数値の受け渡しをするときは、メモリの&HF7F8を使ってやることが多い(資料末尾参照)。

では、また来月。

### 超簡易アセンブラ文法

■使用レジスタ A、B、C、D、E、H、L(以下、r1、r2はこれらを指す)  
※特定の条件でメモリの一部もレジスタのように使える。表記と意味は以下のとおり(HL)、(BC)、(DE) それぞれHL、BC、DEレジスタの内容をアドレスとする1バイトの領域  
(nm) 2バイトの数値nmをアドレスとする1バイトの領域  
■命令 ●LD命令=①r1にr2を転写【書式】LD r1,r2 ※r1、r2の一方は(HL)に書き換え可能。どちらかがAレジスタならもう一方を(BC)、(DE)、(nm)に書き換え可能。②r1にr2のデータをセットする【書式】LD r,n ※rは(HL)に書き換え可能 ●CALL命令=メモリのアドレスnmを呼び出す【書式】CALL nm ●RET命令=呼び出されたところにもどる【書式】RET  
■数値の表記について 10進数はそのまま書く。16進数は、①最後に大文字のHを付ける。②先頭がA~Fになるときはそのままに0を付ける。の2つを厳守。また、このアセンブラでは2進数は使えない  
■使い方 ①を行番号の直後に付け、そのあとに命令(すべて大文字)を書く。行番号は1000よりまえにあればなんでも可。注釈は「:」の後に書く(注釈のないときは「:」は不要)。こうしてプログラムが完了したら、最後に「\*」(終了の印)だけの行を作る。行10~70のサンプル参照。ここでRUNすると「BIBIDI LOATA」のあとにマシン語データを表示するので、この行にカーソルをあわせてリターンキーを押す。その後、「RUN」⑨000を実行すれば、USR0番にマシン語が定義される。じっさいにはこうしてできた行9000以降を切り離して使うといい。ちなみに、サンプルは引数にサウンドレジスタ番号を入れてUSR関数を呼び出す。そのサウンドレジスタの値を16ビットの値として送るマシン語(本欄の第0回目のサンプルとほぼおなじプログラム)を、なお、100バイトを超えるマシン語にプログラムは不可。



# スーパー Beginners'

## 講座

### 第11回

超初心者

今月は論理演算の抜き打ちテストをやる。なんてのはうそで、遊び感覚で論理演算のしぐみに触れられる、かんたんなゲームを作ったのでさっそく遊んでみてほしい。

#### 論理演算のしぐみを知ろう

論理演算のだいたいのしぐみや理論的な部分はわかったつもりでいる、でも、いまいちピンとこない……というのが正直な実感ではないだろうか。

たとえば、1のNOTが0で0のNOTが1、のはずなのにPRINT NOT 0を実行すると、-1になるし、PRINT NOT 1なんかは-2になる。なぜ?

じつは、1のNOTが0……というのは、ビット(2進数1桁)単位の話で、じっさいの論理演算は、整数型数値の枠(16ビット)いっぱいを使っておこなわれているのだ。だから、たんに

「0」といっても16個の0のならぶ2進数、「1」も15個の0と1個の1でできた2進数だと考えなくてはいけない。そして1桁ごとに「NOT」をしていくと……。わかったかな?

わかった人も、まだピンと来ない人も、今月の付録ディスクに入っている「SB-KOZA.BAS」というファイルを実行してみしてほしい(遊び方は下のカコミ。ディスクユーザーでない人がいたら、ごめんなさい。リストは掲載していません)。

テストのような、ゲームのような、このプログラムは、論理演算のシミュレーションなのだ。

#### 付録ディスクのプログラムについて

付録ディスクのなかの「SB-KOZA.BAS」を実行すると「論理演算ゲーム」がはじまる。

##### ■基本的な遊び方

まず、緑色の枠のいちばん大きなスペースに、論理演算式の問題が表示される。画面右下でタイマーが動きはじめるので、300になるまでに解答(後述)する。タイマーが300になるまえに解答できたときはリターンキーを押す。

正解すると得点が表示され(ヒントの有無で判定)次の問題に進むときはカーソルキーの下を押す。

全20問の出題が終わると、総合評価(正解数/ヒントを見た回数、総合得点)を表示。Yキーで再挑戦。Nキーで「おつかれさま」。

##### ■解答のしかた

解答は、すべて16桁の2進数の

各ビットを切り換えることでおこなう。緑枠の右下の欄、16個の0のならんだところが解答欄だ。

その上に、2列(NOTのときは1列)の16桁2進数があるが、これは問題に使われている数値を2進数化したもの。これを見て、各桁で指定された論理演算をしているのだ。

明るい青のカーソルをカーソルキーで左右に移動させ、スペースキーを押すと、そのときカーソルの指している桁の1、0が切り換わるしくみだ。

ESCキーを押すと、そのときに指定されている論理演算のビット変化のパターンがヒントとして表示されるので、各演算の意味を忘れていてもここで記憶を新たにできる親切設計なのだ。

#### !! キーボードにふれてみよう

##### RUN"SB-KOZA.BAS

ディスクを抜いてMSX本体の電源を入れ(ターボRは起動するまで1キーを押しておく)BASICの初

期画面が出たら付録ディスクを入れ、上記の命令を打ちこんでリターンキーを押そう。ゲームがはじまる。

SCORE 0	HI-SCORE 0
ラッキー 170	
19272 QR	-79 ?
	HEX BIN
19272	4B48 0100101101001000
-79	FFB1 1111111110110001
-128	FF80 1111111110000000
	TIME= 86

SCORE 5	HI-SCORE 5
ラッキー 200	
-32040 IMP	-13620 ?
	HEX BIN
-32040	82D8 1000001011011000
-13620	CACC 1100101011001100
-13620	CACC 1100101011001100
	ヒント IMP
	ビット 1 0 1 0 1 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0
	ビット 1 0 1 0 1 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0
	ビット 1 0 1 0 1 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0
	TIME=105

【画面の見方】緑枠のいちばん大きなスペースが出題欄。その下に出題に使われた数値と解答の数値を、左から10進数、16進数(HEX)、2進数

(BIN)で表示している。ESCキーを押すか、失敗するかすると、画面下にヒント(各ビットの変化)が表示される。





# アルゴリズム 甲子園

THE BADMINTON  
対戦アルゴリズムの巻①

## 1人バドミントンへの野望

Orc(以下O): (頭をかかえて)うーん、うーん。

鈴木ファジー伸一(以下F): あれOrc、何悩んでんの?

O: いやあ、ボスが新コーナー作るからってページくれたんだけど、何書いていいか。

F: へえ、それはご愁傷さま。

O: また、ひと事みたいにいって。ファジーも担当の1人だよ。

F: ガー、しおしお。で、これは何をやるページなのさ。

O: アルゴリズムについて研究していくページなんだけど。

F: ああ、知ってる、1円玉やジュースの缶の原料だろ。

O: それはアルミニウム/ アルゴリズムはプログラムの流れのことだよ。

F: で、今回は何をやるわけ?

O: 9月号で採用した、「THE BADMINTON」ってゲームあったでしょ。

F: あれはよく出来てたよ。でも、2人対戦専用なんだよな。

コンピュータ対戦の1人用バージョンがあるといいのに。

O: それ。今回はコンピュータ対戦のアルゴリズムを作るの。

F: へえ。それならコンピュータプレイヤーが何種類かいて、強さと性格が違うってのがいいな。AI搭載で、対戦するたびに成長していくってのはどう?

O: そこまでいくと市販ソフトだよ。ともかく、簡単でいいから1人用バージョンを作ろう。

F: で、誰が作るの?

O: それはもちろん……。

F: あ、あのさあ、甲子園というタイトルにちなんで、読者からプログラムを募集して、アルゴリズムの出来を競うコンテストをするってのはどう?

O: いいアイデア。でも本当はラクしたいだけなんですよ?

F: バレたか。じゃ、残りの原稿ヨロシクね。バイバイ!

O: あ、いない。ファジーのやつ、雲隠れしやがったな!

## プログラムを作るにあたって

『THE BADMINTON』ではコンピュータの思考ルーチンで、

★ショットを打つ時期

★ショットの種類((カーソルキー入力による4種類)×(トリガー入力による2種類)の8種類)を判断、決定する必要があります。それらを実現するにあたり、次のことを守ってください。

①付録ディスクに入っているBADMINTN.EXT(単体で遊べます)を使用して、もとのプログラムでのプレイヤー2をコンピュータの思考ルーチンとすること。

②思考ルーチンで変更できる変数は以下のとおりで、既存の他の変数は変更できません。かつこの数の数値は、コンピュータの思考ルーチンで設定されるべき値です。また思考ルーチン内での変数の新設、その変更はかまいません。なおTはもとのプログラムにはありませんが、行80のSTRIG文の代わりに編集部で設けました。

S……ショットの種類(0=打たない、1=クリヤー、3=ドロップ、4=ヘアピン、5=ブッシュ、7=スマッシュ)

T……思考ルーチンのショットの強弱(0=強い、1=弱い)

③以上の設定をするために、変更

する行があります。つまり行1000以降にサブルーチンとして思考ルーチンを追加するのですが、具体的には行70の最後に、

IFE=1 THEN GOSUB 1000

を加え、サブルーチンに飛ばします。行1000以降ではS(ショットの種類)とT(ショットの強弱)を設定します。この判定はシャトル(羽)が移動するたびに行われるのでそのたびに打つときはS=(ショットの種類)、打たないときはS=0を設定しなければなりません。Tはシャトルを打つときだけ設定すればいいでしょう。また指示された部分以外を変更してはいけません(初期設定は可)。

この行1000以降のサブルーチンがあなたの腕のみせどころです。いつ、どの位置で、どのショットを打てばよいのかをうまくS、Tに設定してください。極端な話、変数に指定通りの値が入ってくれば、たとえ乱数しか使ってなくてもそれは立派なアルゴリズムなのです(それが優れた思考ルーチンかどうかは別ですが)。

あ、サブルーチンの最後にRETURN文を入れるのを忘れないようにしましょう(笑)。

## 応募要項は これだ!

・プログラムはBASICのみ。  
・送るのはサブルーチン部分(行1000以降)をアスキーセーブしたものと、本体+サブルーチンを普通にセーブしたもの、計2本。

・ディスクで応募すること。

★応募書類の規定

・80ページの応募用紙に必要事項をもれなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と赤で書くこと。

・79ページのイラストの参考にすること。

・あて先は80ページにあります。係には「アルゴリズム甲子園・1人バドミントン」と明記。

★しめ切り

・11月末日の消印有効。

・発表は2月情報号の予定。

★採用

・優秀作には賞金1万円。

・入選作にはオリジナル・グッズ。どちらにも、掲載誌を送る。



9月号のファンダムから「THE BADMINTON」のタイトルを募集する。応募要項は、このページに載っている。



# 一週間の壁

MSX MSX2/2+RAM8K BY まもてん

▶遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,2:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:KEYOFF
:WIDTH32:FORI=12TO19:READA:SOUNDI-7,A:VP
OKE8192+I,235+I:VPOKE8200+I,-(I<15)*255:
FORJ=0TO7:VPOKEI*64+J,127+J:NEXTJ,I:FORI
=0TO95:V=V+1-(I>25)*31+(I>48)*33+(I>73)*
31:VPOKE6146+V,I*2MOD64+160:NEXT:DATA,31
2 P=PMOD7+1:K=RND(-P):FORI=0TO13:FORJ=2T
O15:V=(VPEEK(P*8+I*2)AND2^(J*2))>0:K=K-V
:R=RND(1)*8:VPOKE6328+I*32-J,32-V*64-V*R
*8:NEXTJ,I:L=5:SPRITES(0)="くろんんく"
3 F=5:X=4+TIME/2MOD9:Y=1:M=1:N=1:DATA8,,
4 X=X+M:GOSUB5:M=M*A:X=X-(A<0)*M:Y=Y+N:G
OSUB5:N=N*A:Y=Y-(A<0)*N:PUTSPRITE0,(X*8,
Y*8-1),9-(F<1):S=STICK(0):IFSTHENS=(S*5)
*2:VPOKE8212+(W+2-S)MOD8,0:W=WMOD8+7+S:V
POKE8212+(W+S)MOD8,255:GOTO4ELSE4:DATA16
5 A=0:IFXMOD31ANDY>-1ANDY<24THENV=VPEEK(
6144+X+Y*32)*8:V=V*SGN(VPEEK(8192+V)):B=
V<20:A=-1-(F>0ANDBORV<12)*2:IFV>11THENS
UND4,-V*12*B:SOUND13,0:IFBTHENLOCATEX,Y:
PRINT":K=K-1:F=F-1:IFK=0THENRETURN2
6 IFATHENRETURNELSEFORI=0TO255:SOUND4,I:
SOUND13,0:NEXT:L=L-1:IFLTHEN3ELSELOCATE1
4,21:PRINT"END!":POKE-869,1:RUN:DATA,12
```

プログラマから  
ひとこと

## 画面たたいてさげびまくって

【まもてん】4度目の採用で喜んでるまもてんです。今、これを書いてるのは夏休みのはじまりなんですけど、読んでる人は9月、夏休みが終わって1週間とちょっとくらいでしょうか。1学期の成績が悪かったために、ここんと補習の嵐です。かちくそめんどくしゃあ(この地方の言葉で「ものすごくめんどくさいですね」の意)。この時期を利用してプログラムコンテストにFPPの作品でも送りたいところですが、どうも長いのは苦手で……。おまけにクラブもいそがしいし……。出来るだけ頑張ろうと思う。遅くなってしまいました。『TRIPLE』のおとんさん、無断でアイデアを拝借してしまったことを深くお詫びします。このゲーム、あんまりよく見ると、当たり判定がおかしいのに気付くので、無心でやりましよう。最後に、ついにアーケード版グラディウスⅢのビグナーをクリアしてしまいました。あの時の喜びといったらもう、思わず画面たたいてさげびまくってしまいましたよ。

一週間の壁



Y座標補正/ボールの表示) ●スティック入力判定⇒入力があればラケットの移動(SCREEN1では、8文字ごとに色を設定できるのを利用して、指定色を切り換えることでラケットの移動を実現している。移動方向にある文字の色を白くし、反対側は黒くしているのだ。かんたんにいえば、球場の観客がやっているウエーブのようなもので、人は動かないが、波は動いて見えるのと同じ) ●PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

### 5 6 あたり判定サブ

●変数初期化 ●ミス判定⇒ボールがゲーム画面内にあれば移動先にある文字のコード検出/反射フラグセット/衝突判定⇒壁がラケットにぶつかったら効果音/ぶつかったのは壁かの判定⇒ブロック消去/ブロック数、ボールの勢い更新/ステージクリア判定⇒クリアなら行2へ ●ミスなら効果音/ボール残り数更新/ゲームオーバー判定⇒メ

ッセージ表示/リプレイ(STOPキー) ●PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

## 補足

行5からのあたり判定サブでは、ミスをしてゲームオーバーにならなかったときに限り、GOTOでメインに復帰している。そのために、ミスをするスタックがたまり、無意味にメモリを消費している。GOSUBで呼び出した処理は、RETURNで復帰するように心掛けてほしい。今回は影響が少ないので投稿時のままにしておいたが、バグの原因になることもあるので注意してほしい。



## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……ボールの位置  
M, N……ボールの移動方向

### その他の変数

A……ボールの反射フラグ/位置フラグ(-1:反射する, 1:反射しない, 0:ゲーム画面外=ミス)/データ読みこみ用  
B……汎用  
F……ボールの勢い(0より大きければ、ブロックにあたっても反射しない)  
I, J……ループ用  
K……ブロックの残り  
L……ボールの残り数  
P……ステージ番号  
R……ブロックの色設定用  
S……スティック入力値  
V……あたり判定用(ボールの移動先にある文字のコード検出などで使用)/汎用  
W……ラケット移動用

## プログラム解説

### 1 プログラム初期化

●画面初期化 ●整数型宣言 ●PSGレジスタ設定 ●キャラクタの色設定 ●ブロックのキャラクタパターン定義 ●ラケットの表示 ●PSGレジスタ設定用データ(この行で読みこみ)

### 2 ステージ初期化

●変数更新 ●ブロックの表示 ●ボールの残り数設定 ●ボールのスプライトパターン定義

### 3 ニューボール

●変数初期化 ●PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

### 4 メイン処理

●ボールの移動(X座標更新/行5のあたり判定サブ呼び出し/移動方向X成分更新/X座標補正/Y座標更新/あたり判定サブへ/移動方向Y成分更新/





# 透明人間

MSX MSX2/2+RAM8K BY 清水智

▶遊び方は41ページ

```

10 COLOR15,4,4:SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINT A
-Z:KEYOFF:A$="":FORI=0TO7:A$=A$+CHR$(VPE
EK(1064+I)):NEXT:SPRITES(0)=A$:ONSPRITEG
OSUB80:SPRITEON:X=15:Y=10:O=20:P=20:R=5:
FORI=0TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30,"Q"
):NEXT:FORI=1TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING$
(28,"O"):NEXT
20 SC=SC+1:S=STICK(0):IFS=0THEN30ELSEV=(
S=7)-(S=3):Z=(S=1)-(S=5)
30 X=X+V:Y=Y+Z:IFVPEEK(6144+X+Y*32)>80TH
ENX=X-V:Y=Y-Z:ELSEPUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15
,0:LOCATEX,Y:PRINT"●"
40 R=R-1:IFR<>0THEN60ELSER=RND(-TIME)*10
:W=RND(-TIME)*2:ONWGOTO50:IF0<XTHENQ=1:T
=0:GOTO60ELSEQ=-1:T=0:GOTO60
50 IFP<YTHENT=1:Q=0ELSEIFP>YTHENT=-1:Q=0
60 O=O+Q:P=P+T:IFVPEEK(6144+O+P*32)=81TH
ENO=O-Q:Q=0:P=P-T:T=0:R=1
70 PUTSPRITE1,(O*8,P*8),4,0:LOCATEO,P:PR
INT" ":GOTO20
80 BEEP:CLS:LOCATE10,10:PRINT"SCORE ":SC
:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
  
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標  
Q、P……敵の座標

### その他の変数

A\$……スプライトパターン定  
義用  
I……ループ用  
Q、T……敵の移動増分  
R、W……乱数用  
S……スティック入力  
SC……スコア  
V、Z……プレイヤーの移動増  
分

## プログラム解説

### ⑩ 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●ス  
プライトパターン定義●スプラ  
イト衝突時の割りこみ先の指定  
●スプライト衝突時の割りこみ  
許可●ゲーム画面の作成

### ⑳ キー入力

●スコア加算●スティック入力  
●移動増分の計算

### ③⑩ キャラクタ移動

●プレイヤー座標の更新●障害  
物の判定⇒移動先に障害があれ  
ば座標をもとにもどす●プレイ  
ヤーの表示●足跡を残す

### ④⑤ 敵の思考

●移動カウンタの判定⇒乱数の  
発生／乱数の値によって移動増  
分を与える

### ⑥⑥ 敵移動チェック

●敵の座標を更新●移動先に障  
害物がないか判定⇒移動に障害  
があれば敵の座標をもどす

### ⑦⑦ 敵の表示

●敵の表示●敵の通った跡を残  
す●行20へ

### ⑧⑧ ゲームオーバー

●効果音●画面消去●スコアの  
表示●リプレイ

プログラマから  
ひとこと

## 長い道のりだった

【清水智】その昔、パソコンをやりたいとMSX2とMファンの第2号をい  
っしょに買ったのは何年前だっただろうか。ついにやりました！ 初投稿、  
初採用。今ごろ初投稿とは、いやあ、長い道のりだった。しかしまさかこ  
のゲームが採用とは思ってもみなかった。まあ、敵の動きだけは乱数がほ  
どよく作用して、なかなかいい動きをしてきて気に入っているが。あと、  
このプログラムは基本的な命令しか使っていないから、初心者が見るの  
にちょうどいいかもしれない。ところで、ターボRの次の後継機はどのう  
なるのだろうか。互換性とホームコンピュータとやらにこだわらず、画  
像処理能力が現状維持ではMSXも危ないと思う。ゲーム機と呼ばれても  
いいから、せめてスプライトだけでも増やしてほしい。





# 04ドラッグ

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は42ページ

```

1 SCREEN1,1,0:COLOR0,12,0:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="xxw`qqvv":VPOKE81
94,254:VPOKE8204,238:E$=CHR$(27)+"Y":FOR
I=1TO5:M(I)=M(I-1)-I*15+105:NEXT:AS=STRI
NG$(128,96):READS$:S$=S$+S$
2 CLS:PRINTS"!RANK "CHR$(72-R)E$", "A$
S$ "A$:R=R+1:G=1:L=0:H=0:K=0:W=1:X=0:G
OSUB6:PLAY"TOLV15GRGRGRO5C":GOSUB7:SOUND
8,16:SOUND12,1:SOUND13,8:SOUND1,1
3 SOUND0,150-H*2:T=S:S=STRIG(0):G=G-S*(T
=0)*(G<5):H=H+(G-7)*(H<M(G)):L=L+H:PRINT
E$)*GEAR"G:E$%*"USING"SPEED ###km/h":H
:K=K+R+23:GOSUB6:IFL<12000THENIFK<2160TH
ENELSEW=0
4 PLAY"L32CFDER8CFDER8CR32EF16R":PRINTS$
"6'WINNER IS "MID$("COMPUTERPLAYER!",W*8
+1,8):GOSUB7:IFR<8THENIFWTHEN2
5 VDP(7)=RND(1)*16*W:PRINTS$"+GAME OVE
R":IFSTICK(0)THENRUNELSE5
6 F=1-F:X=(X+2)MOD3:PUTSPRITE0,(L*50,102
+F),8:PUTSPRITE1,(K*9,143-F),4,0:LOCATEX
,16:PRINTS$:RETURN:DATA"","","","",""
7 IFPLAY(0)THEN7ELSERETURN

```

## 変数の意味

A\$……道のデータ  
E\$……CHR\$(27)が入る  
⇒エスケープシーケンス用  
F……車の上下の震動用  
G……現在のギヤ  
H……プレイヤーの速度  
I……ループ用  
K……敵の速度  
L……プレイヤーの走行距離  
M(n)……ギヤnの最高速度  
R……ランク  
S、T……トリガー入力用  
S\$……白線のデータ  
W……勝敗のフラグ  
X……白線のスクロール用

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●ス  
ブライトパターン定義●キャラ  
クタの色設定●変数初期設定

### ② ゲーム画面表示

●画面消去●ランク表示●変数

初期設定●行6の画面表示サブ  
呼び出し●効果音

### ③ ゲームメイン

●効果音●トリガー入力●ギヤ、  
速度、距離計算●ギヤと速度の  
表示●ゴール判定⇒ゴールでな  
ければ行3へ

### ④ 勝者の表示

●効果音●勝者の表示●レース  
続行の判定⇒まだ続くのであれ  
ば行2へ

### ⑤ ゲームオーバー

●画面の点滅●ゲームオーバー  
の表示●リプレイ

### ⑥ 画面表示サブ

●車の震動カウンタの更新●白  
線のスクロールカウンタの更新  
●車の表示●白線の表示

### ⑦ 音楽演奏終了待ち

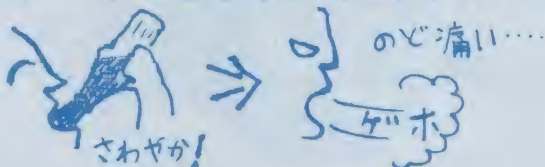
●音楽演奏中か判定⇒演奏中な  
らば行7を繰り返す

プログラマから  
ひとこと

## 「むそた」と読みます

【HIDEYUKI】去年プロコンに送ったときはボツってしまい、テレカ  
を特別参加賞としてもらったが、今年は載った。リストは23行と、1画面  
より1行少ないので最初に打ちこもう(なんやそれ)。ゲームは、最高速度  
になる寸前でスペースキーを押す、ただそれだけ。はじめAVフォーラム  
に送ろうと思っていたが、ひねりがないのでファンダムにした(8月号とか  
ぶってる)。ちなみに私の住んでいる「六十谷」は「むそた」と読みます。小話  
をひとつ。へんな外人「チョットイデスカ。「SILENT」ハ、ニホンゴ  
デ、ドウイマンネン?」少女A「……(やだ、英語わかんない)」へん  
な外人「ダメッテナイデ、オシエテダサーイ」ツッコミ少年「おまえ知っ  
とるんやんけ」お粗末。

コカ・コーラのCMに  
出てくる人は、何故、皆  
げっぷをしないのだろうか……







# なるべくはやく

MSX MSX2/2+RAM8K BY Syu Sot

▶遊び方は42ページ

## 注意

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1, CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR1,3,3:DEFINT A-Z:DIM X(1),Y(1),H(1),V(1),A(1),B(1),C(1):X(0)=124:Y(0)=135:X(1)=124:Y(1)=135:A(0)=10:B(0)=11:A(1)=10:B(1)=11:INPUT "0 OR 1";F:SCREEN3:FORN=0 TO 7:SPRITE$(N)="■":NEXT N:SOUND7,49:SOUND3,3:SOUND5,3:SOUND9,14:SOUND10,14
2 DRAW "BM120,100L40U40L20D60R132U60L20D40L52U80L100D140R212U140L100D40L12":PAINT(25,25),14,1:LINE(120,64)-(132,96),11,BF:LINE(120,124)-(132,156),10,BF:TIME=0
3 FOR I=0 TO 1:FORN=0 TO F:S=STICK(N):H(N)=H(N)+(S>5 AND S<9)-(S>1 AND S<5):V(N)=V(N)+(S=8 OR S=10 OR S=2)-(S>3 AND S<7):X(N)=X(N)+H(N):Y(N)=Y(N)+V(N):PUTSPRITE I+N*4,(X(N),Y(N)),N+5:PUTSPRITE I+2+N*4,(X(N),Y(N)+5)
4 SOUNDN*2+2,(255-10*ABS(H(N)+V(N)))AND 255:P=POINT(X(N)+4,Y(N)+4):IF P=14 THEN 6 ELSE IF P=30 OR P=1 THEN X(N)=X(N)-H(N):Y(N)=Y(N)-V(N):H(N)=0:V(N)=0:GOTO 6
5 IF P>A(N) THEN C(N)=C(N)+1:SWAP A(N),B(N):IF C(N)=8 THEN G=TIME:BEEP:FOR W=0 TO 2000:NEXT W:COLOR15,N+5:SCREEN1:LOCATE 8,10:T=G/60:PRINT "T="T:INT(100*(G/60-T)):"--":END
6 NEXT N,I:GOTO 3
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X(N), Y(N).....自機の座標  
H(N), V(N).....自機の移動増分

### その他の変数

A(N), B(N).....1周したかどうかの判定用  
C(N).....周回数  
F.....ゲームモード  
G, T.....タイムカウント用  
I, N, W.....ループ用  
S.....スティック入力用  
P.....衝突判定用

## プログラム解説

### ① どちらを選ぶ?

●初期画面設定●変数型宣言●配列宣言●変数設定●ゲームモ

ード選択●スプライトパターン定義●効果音設定

### ② どんなコースだ

●コース描画●TIMEの初期化

### ③ サクサク動け

●ループ開始●スティック入力●移動増分計算●移動計算●自機表示

### ④ コースアウトはいけないよ

●効果音●衝突判定⇒衝突していれば座標と移動増分を設定

### ⑤ ゴールイン!

●周回判定⇒判定用変数更新/ゴール判定⇒ゴールなら効果音●タイム表示

### ⑥ レースは果てしなく続く

●ループ終了●行3へもどる

## プログラマからひとこと

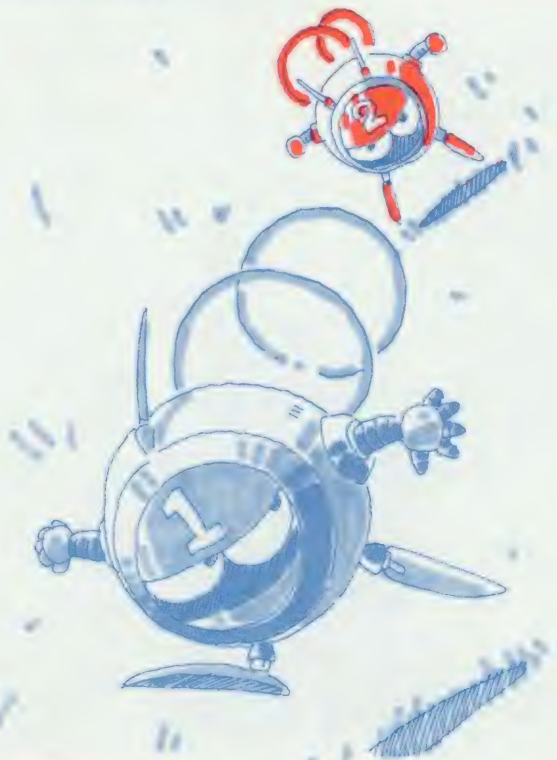
### 考えている考えていない人

[Syu Sot] 考えている考えていない人

幼い頃から考えることが好きで、今では考えることが癖になってしまいました。何も考えていないときでも心のどこかで無意識に考えている。そんなときこそすばらしいアイデアがでたりするものです。

かえってアイデアを出そうと考えこんでいると、何度も同じ思考が繰り返されてしまい、泥沼にはまってしまう。

アイデアを形にしてくれるもっともてつとりばやいもの、それはもちろんコンピュータです。そんな理由で私はプログラミングをやるようになったのです。





# UP・DOWNレース

MSX MSX2/2+RAM8K BY YIS

▶ 遊び方は42ページ

## 注意

このプログラムの行1にある「※」はキーボードからは直接打ちこめない文字です。KEY1, CHR\$(254)を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、画面では空白と区別がつかないので注意してください。

```
1 COLOR15,5,5:SCREEN1,0:WIDTH6:KEYOFF:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="8※※dt※※8":LOCATE,,0
2 VPOKE8194,238:VPOKE8195,50:VPOKE8200,174:VPOKE8201,142:VPOKE8202,206:FORI=4TO21:LOCATE,I:PRINT"X——X":NEXT X(0)=15:X(1)=16:Y(0)=18:Y(1)=18:PLAY"SM900004L64"
3 ES=CHR$(27):R=RND(-TIME):FORJ=0TO250:PRINTES"Y!"J¥5"km":PRINTES"Y#":PRINTES"LX——X":P=RND(1)*4:T=RND(1)*7:T=TMOD3:LOCATE1+P,4:PRINTCHR$(68+(T*8.5))
4 FORI=0TO1:X=X(I):Y=Y(I):GOSUB7:IFG(I)=0THENS=STICK(I):X=X+(S=7ANDX>14)-(S=3ANDX<17)ELSEG(I)=G(I)-1
5 PUTSPRITEI,(X*8,Y*8),5+I,0:GOSUB7:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXTI,J:I=-(Y(0)<Y(1))-(Y(0)>Y(1))*2-(Y(0)=Y(1))*3
6 PRINTES"Y#"I"pwon":PLAY"L14GFEDGFEDGFEDC":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
7 V=6144+X+Y*32:IFVPEEK(V)=23THENRETURNELSEIFVPEEK(V)=68THENY=Y+1:PLAY"E"ELSEIFVPEEK(V)=85THENY=Y+(Y>6):PLAY"G"ELSEG(I)=5:VPOKEV,23:PLAY"C":RETURN
8 VPOKEV,23:PUTSPRITEI,(X*8,Y*8):IFY>23THENI=2-I:RETURN6ELSE7
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……処理中の車の位置  
X(n), Y(n)……プレイヤー  
n+1の車の位置

### その他の変数

ES……エスケープシーケンス  
用:CHR\$(27)が入る  
G(n)……プレイヤーn+1の  
操作無視フラグ兼カウンタ  
I……プレイヤー番号-1/ル  
ープ用  
J……距離(5分の1キロメー  
トル単位)  
P, T……障害物配置用  
R……乱数初期化用  
S……スティック入力値  
V……車の位置のターン名称  
テーブルアドレス

## プログラム解説

### ① 初期設定1

●画面初期化●整数型宣言●ス  
プライトパターン定義

### ② 初期設定2

●キャラクタの色設定●道の表  
示●車の位置初期化●効果音

### ③ メインループ開始

●プログラム定数設定●乱数初  
期化●メインループ開始●距離  
表示●ダウンスクロール処理●  
障害物を置く

### ④ スクロール後の障害物判定

●プレイヤー別ループ開始●変  
数初期化●障害物判定●操作無  
視モードかの判定⇒そうでなけ  
ればスティック入力/座標更新  
●操作無視カウンタ更新

## プログラマから ひとこと

## 日本の教育方針

[YIS]私もそろそろ大学入試のことを気にしなければならない時期にきてしまった。まったくいやなことである。それにしても、私はどうも日本の教育制度というやつが理解できない。学校の授業を受けていて、たまたまなんでこんなことをしているんだ? などと思うことがある。特にここは入試に出やすいからと言われて説明されたときには、なんでそうなるんだ、と思ってしまう。まあ私の学校はそれほど入試入試とうるさくはないほうだと思うが、私立などはたいへんだろう。で、なぜ入試なのか? 日本の教育方針は、高校で大学入試のために勉強させているのだろうか、良くわからない。なぜか大学に入るために死ぬ思いでやる。べつにそれじたいはなにもわるくない。努力するのはいい。でも、大学に入った時点で、全ての力を使いきって力尽きてしまう人が多いらしい(みんながみんなそうではないと思う)。やはり



大学に入りたいたいという意思のある者は好意を持って受け入れ、入れてからやる気のなさそうなやつは、ばっさばっさと退学にする。そのほうがよいと思うが。まだ完全な結論ではない。とにかく日本の教育方針がまちがっているとはまではいわないが、すこしおかしいのは確かだと思う。

### ⑤ 操作後の障害物判定

●車の表示●障害物判定●変数を配列にもどす●メインループ繰り返し、終了●勝敗判定

### ⑥ リプレイ

●結果表示●効果音●リプレイ(トリガー入力)

### ⑦ ⑧ 障害物判定サブ

●一時変数設定●障害物なしなら復帰●「D」を取ったら車を下げる/効果音●「U」を取ったら車を上げる/効果音●「L」を取ったら操作無視タイマー設定/「L」を消す/効果音/復帰●障害物を消す●車の表示●はみ出し判定

## 補足

行3の2行目の3つのPRINT文は「#」を「\$」に変えて1つにまとめることができる。改行の起こらない「;」とエスケープシーケンスの連続使用によって、それは可能だ。また、行2のFOR文の終値は23とするのが自然だが、ループ内のPRINT文に「;」をつけていないことで、「WIDTH6」になっているせいで、21にせざるをえなくなっている。

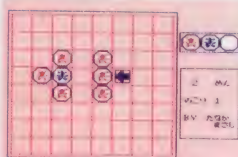
行7の先頭のPRINT文はちょっと不思議だ。座標指定のエスケープシーケンスにX座標の指定がないのだが、BASICは数値変数1の符号部をX座標の指定と見なしているらしい。「Y#」の後にX座標指定として空白を挿入すると、結果表示が1文字右にずれて2行に渡ってしまうのだ。つまり、作者は前述のバグのような性質を利用して本来7文字になってしまう結果表示を6文字に収めているということらしい。もっとも、WIDTHの値を大きくすれば、こんな性質を利用しなくても解決できるだろう。



当選者  
発表

●8月号ソフトプレゼント当選者 ①「ソーサリアン」=新潟県>竹内直也<秋田県>中坪雄一<岐阜県>河瀬隆治/②「ルーンマスター三國英傑伝」=東京都>安孫子直樹<埼玉県>上川寛裕<千葉県>秋元秀一郎/③「エアホッケー」=東京都>堀江拓郎<静岡県>太田知秀<佐藤洋一>④「シューティングコレクション」=神奈川県>幡野隆之<鳥取県>安部匡史<福岡県>工藤晃彦





# 裏表止 うらびょうし

MSX2/2+VRAM64K BY 田中将司

▶遊び方は35ページ

## 注意

このプログラムの行230にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

10 '=====
   = URABYOSHI <[ PUZZLE GAME ]> =
   = PRESENTED BY MASASHI TANAKA =
   =====
20 CLEAR200:COLOR1,4,15:SCREEN5,2,0:OPEN
  "GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DIMR(9,9),R$(38),O(
  38),M(38),N(38):R=1:Y(1)=-1:X(3)=1:Y(5)=
  1:X(7)=-1:P$="V14T255L64O4S0M500"
30 FORI=0TO9:R(I,0)=4:R(0,I)=4:R(I,9)=4:
  R(9,I)=4:NEXT:FORI=2TO6:READA,B,C:COLOR=
  (I,A,B,C):NEXT:FORI=1TO8:READA$(I):NEXT:
  FORI=0TO3:READA,B,C,D:SPRITES(I*2+1)=A$(
  A)+A$(B)+A$(C)+A$(D):NEXT
40 FORI=1TO3:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)
  ,1,B:LINE(A+1,B+1)-(C-1,D-1),5,BF:NEXT:F
  ORI=0TO8:LINE(I*2+1,21)-STEP(0,168),6
50 LINE(11,I*2+21)-STEP(168,0),6:NEXT:F
  ORI=188TO228STEP20:PSET(I,48):DRAW"S4C1D
  9F5R9E5U9H5L9G5R3C3D9F4R9E4U9H4L9G4R3C14D9
  F3R9E3U9H3L9G3":PAINT(I+3,48),15,14:NEXT
60 X$="RDR10ULDG3R4G2ULH4GH2LF4RG2NU2LU4
  G2":DRAW"BM192,47C2RDR4URDR5ULG2L5DR5DL5
  FR3BL7"+X$:DRAW"BM213,48C1RDR3F2RL5RE2H2
  R2D2R4ULD3D3LBL5"+X$+"BM233,57C14LFR2U6
  HR2D7R2U10HR2D6R3ULG2D4R4UL":COLOR,5
70 PSET(224,98):PRINT#1,"めん":PSET(192,11
  9):PRINT#1,"027":PSET(191,140):PRINT#1,"
  BY ななか":PSET(223,148):PRINT#1,"まし":FORI
  =1TO38:READR$(I),O(I),M(I),N(I):NEXT
80 FORK=0TO5:FORJ=0TO3:FORI=0TO1:Z=VAL(M
  ID$(HEX$(ASC(MID$(R$(R),K*4+J+1,1))),I+1
  ,1))-4:IFZ>0THENCOPY((Z-1)*20+188,43)-((
  Z-1)*20+207,62)TO(J*42+I*21+12,K*21+43)
90 R(J*2+I+1,K+2)=Z:NEXT:NEXT:NEXT:X=1:Y
  =1:U=3:O=O(R)+1:M=M(R):N=N(R):GOTO180
100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS>0THENU=S+SM
  OD2-1:IFU>8THENU=7
110 PUTSPRITE0,(X*21-7,Y*21+2),1,U:IFSTR
  IG(1)ORSTRIG(0)THEN190ELSEIFS=0THEN100
120 E=X+X(U):F=Y+Y(U):Z=R(E,F):IFZ=4THEN
  100ELSEIFZ=0THENFORI=1TO7:PUTSPRITE0,(X*
  21+I*X(U)*3-7,Y*21+I*Y(U)*3+2),1,U:NEXT:
  X=E:Y=F:GOTO100ELSEP=R(E+X(U),F+Y(U)):IF
  P>0ANDP<4THEN100
130 G=E+X(U):H=F+Y(U):P=R(G,H):A=E*21-9:
  B=F*21+1:IFP=4THENLINE(A,B)-STEP(19,19),
  5,BF:R(E,F)=0:GOTO180
140 IFP=0THENCOPY(A,B)-STEP(19,19)TO(G*2
  1-9,H*21+1):LINE(A,B)-STEP(19,19),5,BF:R
  (G,H)=Z:R(E,F)=0:E=G:F=H:GOTO130
150 V=E:W=F:PLAYP$+"O5G":GOSUB220:IFZ=3T
  HEN180ELSEFORJ=1TO7STEP2:E=V:F=W:L=0
160 E=E+X(J):F=F+Y(J):P=R(E,F):IFP=3-ZTH
  ENL=L+1:GOTO160
  
```

```

170 IFP=ZANDL>0THENE=V:F=W:FORI=1TOL:E=E
  +X(J):F=F+Y(J):COPY((P-1)*20+188,43)-STE
  P(19,19)TO(E*21-9,F*21+1):PLAYP$+"0CG":G
  OSUB220:R(E,F)=P:NEXT:M=M-L*(1+2*(P=1)):
  N=N+L*(1+2*(P=1)):NEXTELSENEXT
180 O=O-1:PSET(216,119):PRINT#1,O:IFO>0T
  HENPSET(192,98):PRINT#1,R:GOTO100
190 PUTSPRITE0,(0,220):IFM=0ORN=0THENR=R
  +1:PLAYP$+"0CDEFGAB":FORI=1TO7:COPY(12,4
  2)-(178,209-I*21)TO(12,21):NEXTELSEPLAYP
  $+"0BAGFEDC":FORI=1TO7:COPY(178,167)-(12
  ,I*21)TO(178,188):NEXT
200 IFR<39THEN80ELSELINE(33,43)-(157,167
  ),1,BF:LINE(38,48)-(152,162),3,B:LINE(18
  8,85)-(247,127),5,BF:DRAW"BM63,97C3S32LU
  3HR2DR3U2F2R3UR2D2G2U2L8D2BR2HR5FL5BGR7F
  L3D3RE3D5L5HU4L3G2LH2R3EU2L2HR2":PAINT(
  40,50),15,3:X=14:Y=170:T=14000
210 PLAY"V14T5004L2B-BB-", "V14T50S0M8000
  05L2F+FF+":FORI=0TOT:NEXT:FORK=0TO1:FORJ
  =1TO7STEP2:FORI=1TO147:X=X+X(J):Y=Y+Y(J)
  :PUTSPRITEJ,(X,Y),1:NEXT:NEXT:K=0:NEXT
220 FORK=0TO400:NEXT:RETURN
230 DATA 5,0,0,3,3,3,7,5,4,7,5,2,6,0,0,
  ♠おっソリ, ■ちむるん, ■ソッお, ■るむち子, ■♥♥♥♥
  , ■♥♥♥♥, ■つつつつ, ■むむむむ, 1,7,2,8,5
  ,6,2,4,7,3,8,4,1,3,5,6,7,17,183,193,186,
  41,249,64,187,84,248,168
240 DATADDDDDFDDDeTudDEDDDEDDDFDD,1,6,4,D
  DDDTTDEeUDDTTDDDDDDDD,3,8,1,DDDDdTDdD
  DDDdTdDDDDDDDD,4,2,4,DDDDdTDdDdTdDdTdD
  DDDDD,4,3,6,DffDdTdDdTdDdTdDffDDDD,3,3
  ,16,DDDDdDdTdDDDDdTdDDDDDDDD,5,1,3
250 DATADDDDDFDDDTDDDFEDDTDDDDDD,5,4,2,D
  DDDdTDDDFDDDeDDDDDDDD,6,2,4
260 DATADDDDDGDDDTtDEeDDTtDDGDD,5,3,2,G
  DtDFdDddFDDTDDFEGDDDD,5,2,4,DEDDTDDDD
  DDDdTDDTDDGDD,5,4,1,DDDDGEGDDdDEDEDdD
  DGED,5,4,4,DDDDDDDtFeDDFDDtFeFDDDD,5,2
  ,6,DDDDDgtDfgtDdDTTfgtDdgtD,5,2,7
270 DATADDDDDGwdEGDGDGwdDDDDDDDD,6,1,2,D
  dtDDwDDtDDGGTDDGDDDDT,6,2,1,GtWDGEGDGE
  GDGFGDgtwDDDD,6,2,1,DwWtDtDtDfEDDDDDDtD
  tDGGD,6,1,2,DdFDDDDDFDDdDDDEDFDDDD,6,1
  ,5,DDDDdTDdEDFDDdTdEDFDDdT,8,5,5
280 DATADDDDFDDDeDgDtDdTDdEDDGDdD,6,2,3,D
  DtdDgtWFFdEDGtWDDtDDDD,6,3,2,DDDEdDtdD
  dDDDDDFffDDDD,7,2,9,DwEDDGDdTdEDDdDtDd
  DDDDD,7,2,1,DTEdFVTDTFDDDEdEefDTDED,8,1
  2,8,DdTdDEEDGdDtDdDtDdDwtDDDD,7,2,2
290 DATADGDDGDWDDdDGDWDDGDDDDDD,10,2,2,
  DDDDDdTdDDDDDTdTDdDDDDdT,9,4,5,DDDDdfdd
  dTTDeUdTTdTdDffD,6,7,14,GGFDDDDDDDDDEtDg
  DGDDDtD,8,2,1,DtGDDFDGDTDDDEdDdDdDdGD,6
  ,2,2,DDDDGwwWDTdDDDDGwwWDDDD,8,1,2
  
```





300 DATAttttGGGGttttEEFGttttGGGG,9,2,1,D  
GgDDtDtDdDTDtDtDGWDDDDDD,7,2,2,EDvDDdGDDE  
DDGDdDFtEDDDDD,9,3,4,DDDDGdWDFDEDDDDDEDF  
DGTgD,10,4,4,DTEDEffTDDFDDdFDEffTDTEd,9,  
8,12,GUftFDDTFDDTEDDdEDDdGfUt,13,8,8

310 '=====

= [ TEST PLAYER LIST ] =	
= 10 ' K-TARO	=
= 20 ' Mr. KAWAMURA	=
= 30 ' KAKAMI KUN	=
=====	

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……矢印の座標→×21ー7、×21+22して使用

X(n)、Y(n)……移動増分

E、F……矢印の1つ先の座標

G、H……矢印の2つ先の座標

### その他の変数

A、B、C、D……汎用

A\$……スプライトパターン定義用

I、J、K……ループ用

L……反転する駒の数

M、N……その面の裏と表の駒の数

M(n)、N(n)……各面にある裏と表の駒の数

O……残り手数

O(n)……各面の制限手数

P……矢印のまわりの状態

P\$……PLAY文用MMLデータ

R……面数

R(n、m)……仮想VRAM

R\$(n)……面データ

S……スティック入力

T……リスト短縮用

U……矢印の方向

V、W……変数保存用

X\$……DRAW文用GMLデータ

Z……移動判定用

## プログラム解説

10 REM文

20~30 初期画面設定/変数型

宣言/配列宣言/変数設定/スプライトパターン定義

40~70 画面作成

80~90 面作成

100 スティック入力

110 矢印表示/ギブアップ判定

120 矢印移動判定

130 駒消去判定

140 駒移動判定

150~170 駒反転判定

180 残り手数判定

190 クリア判定/クリアデモ

ゲームオーバーデモ

200 オールクリア判定

210 オールクリアデモ

220 時間待ちサブ

230 パレットデータ(行30で読みこみ)/スプライトパターン

データ(行30で読みこみ)/画面作成用データ(行40で読みこみ)

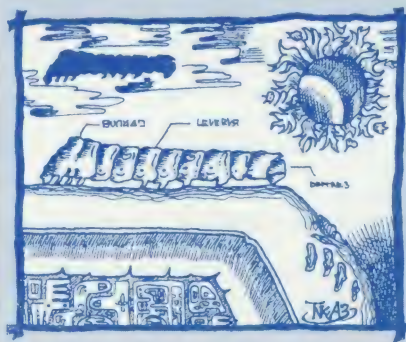
240~300 面データ(行70で読みこみ)

310 REM文

## プログラマからひとこと

## 追加面はどうしましょう

【田中将司】どうも、いつも「おはこん」に奇妙な4コマを投稿してばかりいる田中将司です。一時期流行した一連のコスタビ風シュール4コマの創始者とか抗議の手紙まで来たというゴーゴーを踊る口の4コマの作者といえはわかる人も多いと思います。まあ最近のMファンの5月号と7月号にも4コマが載っているし、少年サンデーの「SOS」とかにも時々載るので注意しててください。さて今回採用になった「裏表止」ですが、はっきりいって自信作です。一見盤ゲームに見えるゲーム画面や矢印の動き方、それに全38面の難面奇面の数々……。最近のパズルゲームの中では市販の物よりも楽しめるのではないかと自負しています。ところで「裏表止」にはPU



Nすると勝手にパズルを解き始めるバージョンもあって、これがなかなか楽しいのです。でもこのバージョンが見れるのはほんとこのゲームの担当者だけなのが残念です。それではまた今度は「おはこん」でお目にかかりましょう。

## プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>WA24	20>EVX2	30>Cqn3	40>jxY1
50>tNR2	60>evK5	70>VoC2	80>o5i3
90>X3o0	100>Gi00	110>MDZ0	120>SjP4
130>d3M1	140>A7R1	150>W8g0	160>ZeS0
170>CIi5	180>P9M0	190>elQ3	200>q176
210>0Ku2	220>8520	230>WHq6	240>xwi5
250>2HZ0	260>Tdc5	270>a4X5	280>26o5
290>ZAr5	300>hNo5	310>9657	



当選者  
発表

●8月号FFBプレゼント当選者 ③「銀河英雄伝説のバッジ3個セット」=〈徳島県〉大場祥一郎〈群馬県〉渡部克晃〈栃木県〉福田潤一〈埼玉県〉田尻智美・大塚孝則〈東京都〉中野智晴〈長野県〉倉石照美〈奈良県〉奥本誠〈大阪府〉米田愛〈岐阜県〉金澤敬幸







# それゆけ サバイバルだ!

MSX2/2+ VRAM64K BY ヒデカズ

▶遊び方は36ページ

```

10 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:SETPAGE0,1:CLS:
DEFINT A-Z: DRAW"C15BM30,30M34,10020L4":PA
INT(32,28),15: DRAW"C14BM34,10M38,30L4U20
":PAINT(36,28),14: OPEN"GRP:"AS #1
20 SETPAGE0,0:FORI=0TO21: COPY(30,10)-(38
,30),1TO(30+I*9,135),0:NEXT
30 FORI=0TO31: A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(
000000071F3F377B7D7B7B7B3E3D1F07000000E0
F8FCECDEBEDEDEDE7C8CF8E0",I*2+1,2)):NEX
T:SPRITE$(0)=A$:FORI=0TO4: READA:LINE(50,
125+I)-(205,125+I),A:NEXT:ONSPRITEGOSUB1
50
40 E=-7:F=-8:C=0:D=0:X=50:Y=190:M=1:N=1
50 SPRITEON:S=STICK(0):Z=STICK(1):X=X+(S
=7ORS=8)*3-(S<4ANDS>1ANDX<Y)*3:Y=Y-(Z=7O
RZ=8)*(Y>X)*3-(Z<4ANDZ>1)*3:E=E+1:F=F+1:
C=C+E*M:D=D+F*N:PUTSPRITE0,(X,109+C),2,0
:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6,0:IFX<40THEN160E
LSEIFY>202THEN170
60 IFE=6THENE=-7:PLAY"V15L1605G":ELSE100
70 IFPOINT(X+8,127)=1THENPUTSPRITE0,(X,1
20),2,0:GOTO160
80 IFM=2THENLINE(X,125)-(X+16,129),1,BF:
M=1
90 IFS<3ANDS<>0ORS=8THENM=2
100 IFF=7THENF=-8:PLAY"V15L1605G":ELSE50

```

```

110 IFPOINT(Y+8,127)=1THENPUTSPRITE1,(Y,
120),6,0:GOTO170
120 IFN=2THENLINE(Y,125)-(Y+16,129),1,BF
:N=1
130 IFZ<3ANDZ<>0ORZ=8THENN=2
140 GOTO 50
150 SPRITEOFF:PLAY"T255V15L1605BAGFEDC":Y=Y-(C
<D)*(D-C)*2:X=X+(D<C)*(C-D):PUTSPRITE0,(
X,109+C),15,0:PUTSPRITE1,(Y,109+D),15,0:
RETURN
160 SPRITEOFF:E=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
2P の かし!":PLAY"T255V15L1605BAGFEDC":FORI
=0TO6:E=E+1:C=C+E:PUTSPRITE0,(X,109+C),2
,0:NEXT:FORI=1TO40:C=C+1:PUTSPRITE0,(X,1
09+C),2,0:NEXT:PUTSPRITE0,(0,212):FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
170 SPRITEOFF:F=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
1P の かし!":PLAY"T255V15L1605BAGFEDC":FORI
=0TO6:F=F+1:D=D+F:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6
,0:NEXT:FORI=1TO40:D=D+1:PUTSPRITE1,(Y,1
09+D),6,0:NEXT:PUTSPRITE1,(0,212):FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
180 DATA 4,7,15,7,4

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X, C.....緑のボールの座標→  
Cは+109して使用  
Y, D.....赤のボールの座標→  
Dは+109して使用

### その他の変数

A.....床の色設定用  
A\$.....パターン定義用  
E.....緑ボールのジャンプ力  
F.....赤ボールのジャンプ力  
I.....ループ用  
M, N.....ジャンプフラグ→  
1=ノーマルジャンプ、2=ハ  
イジャンプ  
S, Z.....スティック入力用

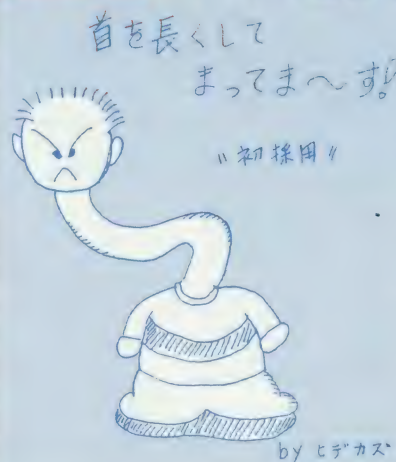
## プログラム解説

10~20 初期画面設定/針描画  
30 スプライトパターン定義/  
床描画/スプライト衝突時の割  
りこみ先設定

40 変数設定  
50 スプライト衝突時の割りこ  
み許可/スティック入力/移動  
計算/緑・赤のボール表示/床  
から落ちたかどうかの判定  
60~90 緑のボール着地処理  
60 着地判定  
70 穴に落ちたか判定  
80 ハイジャンプしていたな  
ら床に穴を開ける  
90 ハイジャンプ判定  
100~130 赤のボール着地処理  
100 着地判定  
110 穴に落ちたか判定  
120 ハイジャンプ後なら床  
に穴を開ける  
130 ハイジャンプ判定  
140 行50へもどる  
150 スプライト衝突時の割り  
こみ禁止/効果音/体当たりによる  
移動計算/2つのボール表示  
160~170 スプライト衝突時の  
割りこみ禁止/効果音/ゲーム  
オーバーデモ/リプレイ  
180 色データ(行30で読みこみ)

## プログラマから ひとこと

## すっかり理性を失いました



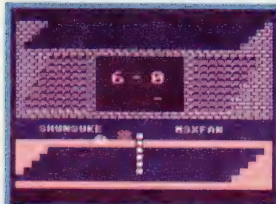
【ヒデカズ】7月20日、  
くもり、この日は終業  
式で学校で通知表とた  
くさんの宿題をもらっ  
て、その後、K高校の  
プールで2~3時間泳  
ぎ、家に帰って「加トち  
ゃんケンちゃん」を見  
てたら親が封筒をわた  
してくれた。なんと、  
それが「採用通知」とき  
たもんだ。おかげで心  
臓は高鳴りこのあとの  
見たいテレビは見逃し  
てしまい、すっかり理  
性を失いました。今は  
はやく10月号が出ない  
かと首を長くしてま  
ってま〜す。

## プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>rHk1	20>62Q0	30>kpf4	40>p1I0
50>4ip6	60>1G80	70>WVA0	80>AgA0
90>Kw50	100>q70	110>1dA0	120>4hA0
130>m060	140>N700	150>x8c1	160>xIC5
170>ZrC5	180>m410		





# エキサイティングアタック

MSX MSX 2/2+RAM32K BY SYUNSUKE

▶遊び方は37ページ

## 注意

このプログラムの行10から220までのREM文は、すべてマシン語プログラムのデータになっています。1文字ずつ注意して打ちこんでください。また行230~240は展開用のマシン語プログラムのデータとその書きこみ、実行をおこなっています。リストの文字が小さいので注意して打ちこんでください。プログラムを打ちこみ終わったら、RUNする前にセーブして保存しておき、プログラムの実行後は、念のためいったんリセットをしてください。

```
10 'CE02C5D070D6E60757CD10D47A383CFE0
5203C2101BCD4A00E0741E2ACD38D53811D07E0
5CB07FE0528057A0E011815AF181CC070D6E607F
E052023E01C847200713C4F7ACDF302711804CDF
3027ED1C1C9CE60FD7E00B7202BF7E03B72025
21001BCD4A00FE08301B23CD4A00F21091BCD13
D41E0DCD38D530
20 '093FEED7706CD70D4C921091BCD13D44F21
011BCD4A009DD7E02302E044CD08D4C9CFB72
1600111A03A0613C50060CD4A00BD5C506040FC
B1BCB2B10F906040FCB1ACB2A10F97ACD400023C
D400E050110000097BCD40002BCD4000E1C1D1E02
31310CE0B011000009EBC110BF215D00110038060
7C5014000CD05C0
30 '00E4009D50E11EBB7ED42EBC05D00D1D51BC
0520D01EBC11E0E0060211D07E23E52100001E0
8CD00D9E0E1C510000CD05C00C1E10E02153D21
1052010000CD05C00C90610ACD40001B2310F8C
90000030F1F1F302F338151E0E03000000000C0B
00870C0F4FC1CE0F8F0C0000000000000003070F0
F0F0F0703000000
40 '0000000000000000000F0F0F0F0E0C000000000
00C1E160D07050507033A2D0461060000307868B
00E0A0A0E0C05CB426860700000C1E160D0765252
7321A0D040E10E0C003786800E0A0A4E4C58B02
00870300E33415D3E26265C437616C3286D0C007
00C028A7C64643AC2668C314B073000E31415D3
2323E5C437696C
50 '3640D1A00708C82BA0C4C7C3AC2669C3A63
00800387C7C3B23AC5E4A20211A021729360C1C3
E3E0CC4327A5A84845943E8966C301C3E10234
C52522D211A021629360C387C7C80C4324A4A848
4594368966C381C3232329CA0E84F5D3FDF0E4A4
BA828384C4C43915D6F2BAFCF87B25D51514808
E0FD1B1AAEF4F5
60 'D3F0DE0A6AAB280171FB888055F62BAFC7
B7B655D514030705090F090F0C37797647629E0
C1C0E0A0090F090F030E09E0E2967430303070
00C0D0296E4C77793607090E0C0E0E0A09000947
53E2E9E0C09097030703020E00800E0E2733C031
F1B18373732C0407010107040E03C0CF08D08DE0C
C403020E08606
70 'E92B8BCD0F4B3B070706C0407010167649D
D3D0BFD0DCE0E0606100F0F9F3E7CF9F8162007
E7E7E7E7E7E0063FFFFFFFFFFF0068C381005
57D46ABD70FDF0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0
E7E0011F4F1F4F4F4F44181E1144D2A0CDE6D321
001BCD4A00FE91D4E0D31E011601CDE0D7C902C
0AFF077033E10F
80 'D7823E0F077011602CDE0D7F0D7200D1C9
D2E83E0F077013E14F077021601CDE0D7F0D7200
C9D521FFCD16005E19D1C9030023234604CD00D
4F0D2191D02C60D528F0000000000000000000D4C
DA06060E00CD30D40D643005CD70D4184CD07E0
0072805CD60CE1841C0D60D4FE01200A3FE0D0770
6CD70D418304FE
90 '603FE0382979FE07D07E022002E044CD00D
400000000000000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000000000
0A1280721000022F8F7C910073E05C0D904CD0B70
0082111BCD4A0021E15BCD4000C31503FE01202
221011BCD4A0016031E0E0F4E05D0200516F0D5F3
E08B830073E02F
100 'D7703D1C91E00C91E031F4C0D0E0D7C903D3E
00E0F160118040E00160021831B79CD4D0021071
B7ACD4000C90400021800278FE0220032187D2E5
D0E1C900210810558113E04CD000C0D4A00FEA0
D1C90430CD1804232D07E081E104CD050D4CD4
D00C0450D5054FAF4757CD04A31B7D1C1C90000
00783D09CD0500
```

```
250 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:FORI=384TO720:A=VPEEK(I):A=
ADORA*2:VPOKEI,A:NEXT:LOCATE8,8:PRINT"199
1 SHUNSUKE":LOCATE15,14:PRINT"EXCITING VO
LLEY BALL":FORI=0TO2000:NEXT:CLS
260 DEFFN A$=RIGHT$(A$,31)+BS:DEFFN B$(A,B
)=MID$(STR$(RND(-A*B)),3,2):DEFFN A$=STICK
(0)+STICK(1):DEFFN STRIG(0)+STRIG(1):DE
FFN C=RD(1)+5+1:DEFFN D(A,B,C,D)=A-(B=C)
*(A>0)+(B=C-4)*(A<D):DEFUSR1=6HCFB7:DE
FUSR2=6HDA10:DEFUSR3=6HDA15:DEFUSR4=6HDA3
00
270 DEFUSR4=6HDS00:FORI=1TO6:READMS(I),H
$(I),T(I):NEXT:FORI=1TO6:READNS(I),SP(I),
J(I),L(I),AT(I),C(I):NEXT:DATATRaining,
CHOROCHORO,1,MATCH,MOZUOTOSI,5,PASSWORD,
BOORERANG,3,"",TYOKUGEKI,2,"",TOUMEI,4,""
,"",6
280 'シミュレーション
290 DATA NORANEZUMI,2,80,4,1,12,IBODAKO,
3,60,6,2,9,TANUKINEKO,2,85,5,3,15,DEMEKI
NGANI,3,90,6,4,14,NAZONOHAGE,3,70,6,5,11
,"xxxMrxx",5,65,6,6,15
300 I=RND(-TIME):FORI=1TO2:LV(I)=FNC:PL(
I)=FNC:NEXT:M=0:TT=0
310 GOSUB740:J=0:A=10:GOSUB390
320 IFM=2ANDTT=6THENPLAY"O3CDBD8F8E2":FOR
I=0TO150:A=FNC:SETADJUST(A,A):NEXT:FORI=
1TO8:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:FORI=0TO15:FOR
J=0TO1:PUTSPRITE3,(208,160),J+15,PL(2)*3
:FORK=0TO100:I=10:NEXTK,J,I
330 GOSUB640:A=USR1(0):A=USR3(S)
340 B=USR2(0):GOSUB720:IFA=0THENGOSUB570
:GOTO310
350 B=VPEEK(&H1B01):W=1-(B<120):IFB>216T
HENW=3-A
360 PUTSPRITE0,15:GOSUB680:S(W)=S(W)-(S
=W-1):S=W-1:GOSUB660:IFS(W)<7THEN330ELSE
IFM=2ANDTT=6ANDW=1THENGOSUB930ELSEGOSUB5
20:LOCATE13,6:PRINTUSING"xx_x#":S(1):S(2
):LOCATE11,9:PRINT"WINNERIS":LOCATE12,1
1:PRINTUSING"PLAYER#":W
370 FORI=0TO6000:NEXT:IFM<>2THEN300ELSEI
FW=1THENGOSUB760:A=50:E=184:B=50:C=15:D=
0:F=0:GOSUB890:A=USR4(0):I=64:A=3:B=192:
C=C(PL(2)):D=PL(2)*3+2:GOSUB910:LOCATE8,
15:PRINT"YOU ARE VICTORY":TAB(60):"YOU C
AN PLAY NEXT MATCH":FORI=0TO6000:NEXTLE
ETT=TT-1
380 GOTO310
390 'ケ-ムシミュレーション
400 GOSUB6000:CLS:COLOR,A=USR(0)
410 COLOR=NEW
420 A$="pppp"+STRINGS(27,"a")+p":B$="p"
:LOCATE0,0:FORI=0TO3:PRINTAS:A$=FNAS:NE
XT:STRINGS(32,"p"):PRINTD:A$="pppp"
+STRINGS(26,"h")+p":FORI=0TO3:C$=AS:MI
D$(A$,10):B$="p++++++p":PRINTAS:A$:A$
=C$:A$=FNAS:NEXT:PRINTD:
430 PRINTSTRINGS(32,"x"): "xxxSHUNSUKExxx
xxxxxxMSXFXANxxxxxx":STRINGS(32,"c"):GOSU
B720:IFJTHENRETURNELSEAS=" "+STRINGS(
27,"c")+p":B$=" ":FORI=0TO4:PRINTAS:A$
=FNAS:NEXT:FORI=16TO21:LOCATE15,1:PRINT"
8":NEXT
440 S(1)=0:S(2)=0:S=0:A=&HD200:FORI=1TO2
:A(0)=LV(I):B=PL(I):A(1)=B*3:A(2)=SP(I):
A(3)=J(B):A(4)=L(B):A(5)=AT(B):FORJ=0TO5
:POKEA+J,A(J):NEXT:A=A+J+1:NEXT:POKEHD2
90,-(M=0):IFM=0THENLOCATE9,9:PRINT"HIT+S
PACE+KEY"
450 RETURN
460 'フレイターレイト
470 FORE=1TO2+(M=2)
480 GOSUB600:CLS:COLOR,A=USR(0):FORI=0
TO18:LOCATE0,1:PRINTSTRINGS(32,"h"):NEXT
:PRINT"XNAME","XATTACK","XLEVEL":A$="h
hh888888h":B$="hhh8++8h":A$=A+A$+A$+
hh":B$=B+B$+B$+hh":FORI=0TO1:LOCATE0,1
+I*9:PRINTAS:B$:B$:B$:B$:B$:B$:B$:B$:B$:B$
490 FORJ=0TO2:A=3+J:PUTSPRITE2+A,(40+8
0*J,24+72*I),C(1+J),3+I*9+J*3:NEXTJ,I:LO
CATE13,23:PRINTUSING"PLAYER# OK CANCEL"
:;:IFCL=0THENPLAYSPRITE7,(200,96),15,39
```



```

500 X=40:Y=60:X1=40:X2=200:Y1=60:Y2=132:
A=80:B=72:GOSUB540:C=(X-X1)/A:(Y-Y1)/B:
1:LOCATE8,20:IFC=6ANDCL=0THENPRINT"CAN N
OT":FORI=0TO2000:NEXT:GOTO480ELSEPRINTNS
(C):LOCATE8:PRINTNS(AT(C)):D=0:FORI=0TO1
:LOCATE8:IFDTHENPRINT"COM":ELSEPRINT"MAN
":
510 J=FNA:D=D+((J=1)*(D<1ANDM=1)-(J=5)*(
D>0)):GOSUB620:I=J:FORK=0TO50:NEXTK:I:PL
(E)=C:LVE)=D:X=80:Y=176:X1=80:X2=184:A=
96:B=0:GOSUB540:A=-(X=184):ONAGOTO480:NE
XT:RETURN
520 'カメニ クラ ダス
530 PLAY"OCDE":GOSUB600:AS=STRING$(13,"B
"):LOCATE9,3:PRINTS:FORI=0TO10:LOCATE9:
PRINT"8"+STRING$(11,"x")+8:NEXT:LOCATE
9:PRINTS:RETURN
540 'モトモレトシノ カソルトウ
550 PUTSPRITE0,(X,Y),15:J=FNA:C=X:X=X+((
J=3)*(X<2)-(J=7)*(X>1))*A:D=Y:Y=Y+((J=
5)*(Y<2)-(J=1)*(Y>1))*B:IFX<>CORY<>DTH
ENPLAY"8"
560 GOSUB620:IFJTHENPLAY"8AG":RETURNELSE
FORK=0TO20:NEXTK:GOTO550
570 'カメニ モトモレト
580 GOSUB520:FORI=1TO3:LOCATE12,3+3*I:PR
INTNS(I):NEXT:X=80:Y=44:Y1=44:Y2=92:A=0:
B=24:GOSUB540:M=(Y-Y1)/B+1:IFM<3THENGOSU
B780ELSEGOSUB460
590 RETURN
600 'スワライ ショウキヨフ
610 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
620 'ホタンカ オサレタカ
630 J=FNB*(KE=0):KE=FNB:RETURN
640 'トランコトノ ショキセツイ
650 A=15+184*5:PUTSPRITE0,(A,155),15,0:P
UTSPRITE1,(A,168),1,1:FORI=1TO2:PUTSPRI
TE1+I,(8+200*(I-1),160),C(PL(I)),PL(I)*3:
NEXT:POKE&HD297,0:POKE&HD298,0:GOSUB660:
GOSUB680:RETURN

```

```

660 'スコアヒョウ
670 FORI=1TO2:PUTSPRITE3+I,(96+40*(I-1),
56),10,24+S(I):NEXT:PUTSPRITE6,(115,56),
10,21:PUTSPRITE7,(96+40*S,80),10,21:RETU
RN
680 'エイッスル音 ハッセイグ
690 PLAY"OSA2","05G2":GOSUB700:RETURN
700 'ハッセイグノ ショカマ
710 IFPLAY(0)THEN710ELSERETURN
720 'PLAYショカ
730 PLAY"T200V130L16","T200V130":RETURN
740 'タイカマ
750 IFM<>2THENRETURNELSETT=1:PL(2)=T(
TT):GOSUB760:LOCATE15,9:PRINT"VS":TAB(23
6):"PASSWORD":TAB(78):PRINTUSING"8":TT:P
L(1):PRINTFNB$(TT,PL(1)):FORI=0TO1:I=-F
NB:NEXT:IFFNA=1THENRETURN300ELSERETURN
760 'タイカマノ スワライヒョウ
770 GOSUB600:CLS:COLOR,1:FORI=0TO1:A=PL
(I+1):PUTSPRITE2+I,(48+I*144,64),C(A),A*3
:NEXT:RETURN
780 'PASSWORDショウ
790 GOSUB600:CLS:COLOR,1:A=USR(0):ERASEA
:A=0
800 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(80+24*I,80),15
,24+A(I):NEXT:PUTSPRITE4,(80+24*A,184),1
5,0:B=FNA:A(A)=FND(A(A),B,5,9):A=FND(A,B
,7,3):GOSUB620
810 IFJTHENM=(A(0)<7)*(A(1)<7):IFAANDV
AL(STR$(A(2))+STR$(A(3)))=VAL(FNB$(A(0),
A(1)))THENPLAY"0BAG"ELSEPLAY"03E2":GOTO7
90ELSE800
820 TT=A(0)-1:PL(1)=A(1):M=2:LV(1)=0:LV
(2)=1:RETURN
830 'カメニSOUND
840 SOUND6,23:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND
11,16:SOUND12,14:SOUND13,13:FORI=0TO7000
:NEXT:FORI=0TO5:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,248
:RETURN
850 'カメニ ショロロニスル

```

```

860 FORI=1TO15:A=I/2:COLOR=(I+A,A):NEX
T:RETURN
870 'ヒョウシヨウノ カ
880 FORI=0TO2:LOCATE11,A+I:PRINTS:NEXT:
RETURN
890 'スワライヒョウ ショカマ
900 FORI=0TO5:PUTSPRITEF,(I,B),C,D:NEXT:
RETURN
910 'スワライヒョウ ショカマ
920 FORI=1TO209:PUTSPRITEA,(B,I),C,D:NEX
T:RETURN
930 'ENDING
940 GOSUB850
950 CL=1:GOSUB840:J=1:A=1:GOSUB390:AS="
xxx " :A=17:GOSUB870:AS="xxxxxxxxxx":A
=20:GOSUB870:LOCATE15,18:PRINT"1":LOCATE
12,21:PRINT"2xxxxxxxx3":PUTSPRITE2,(92,144)
,15,18:PUTSPRITE3,(140,144),9,6:FORI=0TO
5000:NEXT:G=C(PL(1)):H=PL(1)*3
960 PUTSPRITEI,(0,168),G,H:FORJ=0TO1:A=8
:E=84+J*48:B=152:C=15:D=0:F=0:GOSUB890:A
=USR4(0):I=144:A=2+J:B=92+J*52:C=15-J*6:
D=20-J*12:GOSUB910:NEXT:PUTSPRITE0,(0,20
9):A=0:E=116:B=168:C=G:D=H:F=1:GOSUB890:
PUTSPRITE1,,D+1:GOSUB840
970 A=0:E=108:B=168:C=15:D=0:F=0:GOSUB8
90:A=USR4(0):I=168:A=1:D=116:C=G:D=H+2:GO
SUB910:GOSUB600:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0
TO7:LOCATE10,5+I:PRINT"xxxxxxxxxxxx":NEX
T:LOCATE13,8:PRINT"CAST":A=USR1(0):FORI=0
TO5000:NEXT
980 FORJ=1TO6:LOCATE10,8:PRINTLEFT$(NS(J
)+xxxxxxxxxx",11):A=0:E=116:B=168:C=C(J)
:D=J*3:F=0:GOSUB890:PUTSPRITE0,,D+1:FOR
K=0TO2000:NEXT:A=E:E=255:GOSUB890:NEXT:L
OCATE10:PRINT"xxxxENDxxxx":FORI=0TO15000
:NEXT:A=USR2(0):RETURN300

```

## 変数の意味

A、B、C、D、E、F、G、  
H、A(n)、A\$, B\$, C\$,  
D\$……汎用  
AT(n)……各選手の使う必殺  
技の番号  
C(n)……各選手の色  
CL……トーナメントをクリア  
したかのフラグ  
FNA……現在のスティックの  
状態を返すユーザー定義関数  
FNA\$……画面作成用のユー  
ザー定義関数  
FNB……現在のトリガー状態  
を返すユーザー定義関数  
FNB\$(n, m)……パスワー  
ドの作成用ユーザー定義関数  
FNC……1～6の乱数を発生  
させるユーザー定義関数  
I、J、K……ループ用  
H\$(n)……必殺技の名前  
J(n)……各選手のジャンプカ  
KE……ボタンの状態  
L(n)……各選手のレシーブカ  
LV(n)……キー操作用フラグ  
(0:人間, 1:MSX)  
M……ゲームのモード  
M\$(n)……モード名が入る  
N\$(n)……選手名  
PL(n)……試合中の選手番号  
S……サブ権の判別用

S(n)……現在の得点  
SP(n)……各選手の移動速度  
T(n)……対戦相手の番号(ト  
ーナメント時に使用)  
TT……現在の試合は何回戦か  
のカウント用  
W……得点したプレイヤー番号  
X、X1、X2、Y、Y1、Y  
2……選択時のカーソル制御用

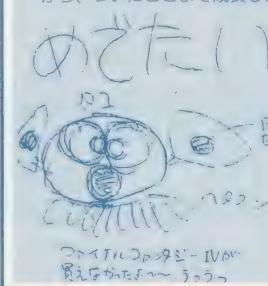
## プログラム解説

10~240 REM文形式のマシ  
ン語データ/REM文形式のマ  
シン語データの展開  
250 初期設定/タイトル表示  
260 ユーザー定義関数の定義  
/USR関数の定義  
270 配列変数にデータを設定  
280~290 選手データ(行270で  
読みこみ)  
300 デモ用に変数を初期化  
310 ゲーム画面の表示  
320 決勝時の画面処理  
330 BGMのスタート/マシ  
ン語の呼び出し  
340 BGM停止/スペースが  
押されていたらゲームスタート  
350 ポイントの判定  
360 勝者の判定と表示  
370~380 トーナメントで勝利  
した時のデモ  
390~450 ゲーム画面の作成

## プログラマから ひとこと

## よだれがたれそうです

[SHUNSUKU]うおおおおおお……ハハハ。やった/ やった/ やりました/ 今から3年前、ユーザーがざわめいているの知らず、「新しいやつなんですか。じゃあ、それください」とソニーの2+、F1XDJを買い、ろくに説明書も読まずサブルーチンというものすら知らず、あちこちに同じ処理を作って「Out of memory」を起こしていた頃から、ついにここまで成長したのだ/ あまりの感動に涙で前も見えず、



鼻がつまり、よだれがたれそうです。みなさんにこの感動をお届けできないのが残念ですが、今日はとてもよい天気です。今これを書いているのは7月21日、日曜、11時20分。ああ、生涯の思い出の日。ところで、私は通信高校にかよう2年生ですが、悲しいことに仲の良い友達がいないのだ。LINKSを始めたばかりなのだが、よかったらID6864508にメールを送ってやってください。ではSHUNSUKUをお忘れなく。さようなら。

480~510 プレイヤーの選択  
520~530 画面中央に枠を表示  
540~560 モード選択  
570~590 ゲームモードの選択  
600~610 スプライト消去  
620~630 連続してトリガーが  
入力されるのを防止  
640~670 スコア関係  
680~690 ホイッスル音  
700~710 演奏終了待ち  
720~730 PSGの初期化  
740~750 対戦相手とパスワー  
ドの表示(トーナメント時)  
760~770 トーナメント用デモ  
780~820 パスワード入力判定  
830~840 観客の歓声

## マシン語解説

8HCE02~8HCE52  
コンピュータの球種を決定  
8HCE60~8HCEA9  
コンピュータ・プレイヤー移動  
8HCFB7~8HD  
キャラクタおよびスプライトパ  
ターン定義、そのデータ  
8HD2A0~8HD2B5  
とうめいアタックの処理  
8HD2C0~8HD2D7



## ボールの状態

## 60



なぬすちとはとすちうろろ": GOSUB720: GOSUB730



[illegible]



990 IFQ(7)=2 THEN MS="イ"しうくしうんふしううてあてと  
 1000 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1010 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1020 IF INSTR(1\$,"M")>0 OR INSTR(1\$,"B")>0  
 1030 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1040 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1050 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1060 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1070 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1080 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1090 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1100 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1110 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1120 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1130 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1140 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1150 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1160 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1170 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1180 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1190 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1200 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1210 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1220 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1230 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1240 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1250 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1260 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1270 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1280 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1290 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1300 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"

1110 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1120 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1130 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1140 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1150 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1160 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1170 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1180 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1190 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1200 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1210 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1220 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1230 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1240 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1250 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1260 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1270 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1280 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1290 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1300 MS="イ"スアスアス" :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"

1220 DATA0ルグシア! :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1230 DATA5454 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1240 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1250 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1260 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1270 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1280 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1290 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"  
 1300 DATA4934 :GOSUB720:IF INSTR(1\$,"

## 変数の意味

### ●リストA

- A.....マシン語書きこみ時のアドレス指定用
- A\$.....スプライトパターン定義用
- D\$.....データ読みこみ用
- M.....BGMデータ設定用
- M\$.....マップの構成要素設定用(1つのマップ要素で4キャラクタ分)
- S.....スティック入力用
- リストB
- AD.....勇者の現在地(X座標+Y座標×100)
- M(n).....人のマップ上の位置(X座標+Y座標×100)
- M\$(n).....聞ける情報
- Y.....話す相手の番号

- YA.....話しかけた方向(X座標+Y座標×100)
- MU.....BGMの種類(フィールド=2、戦闘=0)
- CO.....どの道具を使うか
- FNB.....使用した道具の種類を計算するユーザー定義関数
- I(n).....道具の値段
- I\$.....持っている道具
- I\$(n).....道具の名前
- W.....拾った道具
- P.....消費魔力
- Q.....出現した敵
- WA.....メッセージスクロールの待ち時間
- WH, WI.....ウィンドウの座標、大きさ(縦×32+横)ノカーソルの座標
- 【勇者のパラメータ】
- Z\$.....名前

## プロワラマからひとこと

## ちゅぱちゅぱ歩けます



ISILVER SNAI  
 L17月号で少し紹介した  
 RPG、その名も「SILVER  
 RPG SNAI」です。め  
 ぐなくBGMもついて、草  
 原をちゅぱちゅぱ歩けます。  
 今まで作ったもののうち、  
 最高のデキだと思えますが、  
 いかがでしょうか。ぜひ打  
 ちこんで遊んでみてください。

- AP.....攻撃力
- AC.....守備力
- HP.....体力
- MH.....最大体力
- MP.....魔力
- MM.....最大魔力
- EX.....経験値
- UP.....次レベルまでの経験値

- LV.....レベル
- GO.....所持金
- E.....装備している武器
- WP.....装備した武器の攻撃力
- DA.....受けたダメージ
- 【敵のパラメータ】
- E\$(n).....名前
- EC(n).....守備力



EE(n).....手に入る経験値  
 EG(n).....手に入る金額  
 EH(n).....体力  
 EM(n).....呪文の効きやすさ  
 EL(n).....表示色  
 EU(n).....使う呪文  
 EP(n).....攻撃力  
 EH.....戦闘時の敵の体力  
**[フラグ系] 1のとき成立**  
 BA.....戦闘状態か  
 BU.....建物の外か  
 C1.....勇者が寝ているか  
 C2.....敵が寝ているか  
 C3.....勇者が呪文を封じられているか  
 C4.....敵が呪文を封じられているか  
 C5.....勇者の攻撃力が2倍か  
 C6.....敵はザコか  
 F(n).....マップ更新フラグ⇒  
 nはイベントの種類  
 SN.....シルバースネールが出現したか  
 Q(n).....シナリオのクリア判定用フラグ⇒nはシナリオ番号

## プログラム解説

### ●リストA

10 初期設定  
 20 オープニングメッセージを表示  
 30 マシン語書きこみ  
 40~50 マップ要素、マップ設定/太文字処理  
 60 キャラクタパターン定義/スプライトパターン定義  
 70~80 BGM用マシン語、BGMデータ設定  
 90 コンティニュー・スタート選択/リストB実行  
 100~140 マシン語データ(行

30で読みこみ)  
 150~240 マップデータ(行50で読みこみ)  
 250~330 キャラクタデータ(行50で読みこみ)  
 340~660 スプライトパターンデータ(行60で読みこみ)  
 670~720 BGM演奏マシン語、BGMデータ(行70で読みこみ)

### ●リストB

10 初期設定  
 20 変数データ読みこみ/リストAでコンティニュー選択(VRAMを調べる)⇒行70へ飛び  
 30 勇者の名前を決める  
 40~50 オープニング  
 60 変数初期設定/行80へ飛び  
 70 データロード  
 80 変数初期化  
 90~110 歩く処理/勇者表示  
 120~130 人と話す処理  
 140~160 宿屋の処理  
 170~230 道具屋、呪文屋の処理  
 240 ザコ敵出現判定⇒出現したら行40へ飛び  
 250 単なる移動  
 260 移動時コマンド処理サブ  
 270 武器装備処理サブ  
 280~390 道具、呪文使用処理サブ  
 400~420 「しらべる」コマンド処理サブ  
 430 表示速度変更処理サブ  
 440~630 戦闘処理サブ  
 640~650 メッセージウィンドウの表示サブ  
 660~670 ステータス表示サブ  
 680 スティックやトリガーなどの入力サブ  
 690 カーソル移動、選択サブ

700~710 マップ表示、色切り  
 720 メッセージ表示サブ  
 730 トリガー入力待ちサブ  
 740 はい・いいえ選択サブ  
 750 ウェイト、スクロール処理サブ  
 760 寝るデモ(文字暗転/体力、魔力回復)サブ  
 770~780 道具選択サブ  
 790 戦闘時ステータス表示サブ  
 800 敵のスプライト表示サブ  
 810 スプライトを消すサブ  
 820 数から文字への変換サブ  
 830 道具消去サブ  
 840 呪文使用デモのサブ  
 850 マップ更新サブ  
 860 BGMスタートサブ  
 870~880 効果音のサブ  
 890~910 ガイアの王様に話す処理/データセーブ処理  
 920~1030 人に話す処理群  
 1040~1060 祭壇での処理  
 1070~1080 シルバースネールの出現処理  
 1090~1110 大ボスに話す処理  
 1120~1170 エンディング処理  
 1180~1230 人々の座標、情報  
 1240 店の人々、ボスの座標  
 1250 道具のデータ  
 1260~1280 敵のデータ  
 1290 エンディングメッセージ

## マシン語解説

8H0000~8H0047  
 メッセージスクロール処理(USR0)  
 8H0047~8H0090  
 敵出現のときの画面切りかえ(USR1)

8H0091~8H00F7  
 エンディングのとき画面を左によせる(USR2)  
 8H00F8~8H0138  
 エンディングメッセージスクロール(USR3)  
 8H0139~8H016E  
 文字色を変更処理(USR4)  
 8H016F~8H023E  
 マップ表示(USR5)  
 8H023F~8H0262  
 タイマー割りこみスタート(USR6)  
 8H0263~8H0294  
 タイマー割りこみストップ(USR7)  
 8H0295~8H03AD  
 BGM演奏プログラム

## ワークエリア

8H023F~8H0262  
 データの一時保存エリア  
 8H0263~8H0294  
 マップの要素データ  
 8H0350~8H092B  
 マップデータ  
 8H0956~8H095D  
 フック内容/演奏中BGMデータ番地/音の長さのタイマー  
 8H0980~8HDDAF  
 BGMデータ



## プログラム確認用データ

使い方は67ページ

### ●リストA

10>M0K0 20>Xrfe 30>JdA3 40>g9YF  
 50>a5N4 60>5uf7 70>50u4 80>Lkx6  
 90>Hd2 100>xhn6 110>Ajn6 120>BjL6  
 130>Dqx6 140>Swx6 150>BMR9 160>SLn9  
 170>Tfu9 180>vA3A 190>mw5A 200>5G6A  
 210>FSw9 220>9bt9 230>o1t9 240>rk09  
 250>8f63 260>utA3 270>Sv33 280>8Qc3  
 290>PjL3 300>R2D3 310>XbF3 320>gSo2  
 330>Iu2 340>L1W0 350>M7W0 360>2rW0  
 370>oEW0 380>CLV0 390>aaW0 400>afX0  
 410>PxY0 420>V3X0 430>DeX0 440>dxW0  
 450>hkW0 460>nL20 470>d5U0 480>njW0  
 490>CcU0 500>TcU0 510>evY0 520>dxX0  
 530>f5Z0 540>ce20 550>SbY0 560>tVU0  
 570>cCX0 580>mBX0 590>SrT0 600>piY0  
 610>oxW0 620>PpV0 630>9IZ0 640>abY0  
 650>e7Y0 660>gkZ0 670>fiA2 680>wB82  
 690>SPv2 700>aXo2 710>MpB3 720>AHE3

### ●リストB

10>Rh33 20>NBW5 30>a0b6 40>BY05  
 50>sfHe 60>Afc0 70>s4M4 80>vfG0  
 90>AuD3 100>JjW0 110>su20 120>apN6  
 130>4w61 140>2EG7 150>Kar0 160>6TM0  
 170>t207 180>e6n9 190>m0s0 200>6He0  
 210>nG1 220>Int9 230>v030 240>9bE0  
 250>V100 260>Bi24 270>5xT7 280>cXb4  
 290>qYm1 300>a0Q0 310>wnV1 320>8Ls1  
 330>fSv6 340>f1X0 350>4XX9 360>vu40  
 370>mPs8 380>f4c1 390>IS00 400>AR07  
 410>Bv33 420>CRT5 430>CUD4 440>cWF6  
 450>4so6 460>uML3 470>AHU0 480>cWF6  
 490>E3K3 500>uX84 510>SrU0 520>ft08  
 530>bK1 540>TIN2 550>XLV3 560>YNv9  
 570>aCmB 580>fHh7 590>7X4 600>vmH0  
 610>hgm1 620>R8E8 630>5K6 640>Zu10  
 650>wn23 660>wK01 670>ME02 680>VHf0

690>7vT6 700>DtF8 710>jPP2 720>esP5  
 730>Ujd3 740>gB11 750>f2D0 760>C164  
 770>KhH2 780>CME6 790>tHn0 800>11D1  
 810>jd50 820>f9g0 830>rC30 840>V9L2  
 850>RDN6 860>g5X3 870>kZ30 880>Z702  
 890>oy15 900>XWd5 910>UBE0 920>nNg3  
 930>f7K3 940>fk65 950>elt3 960>n4a8  
 970>FAA3 980>XBV3 990>DrU9 1000>Ehv5  
 1010>Gan9 1020>mIT6 1030>KSU4 1040>m109  
 1050>YD49 1060>M301 1070>4ZF4 1080>N5n4  
 1090>55L5 1100>BeB8 1110>Y5t4 1120>gRK4  
 1130>JAf8 1140>ph55 1150>Thh7 1160>KbL2  
 1170>JA00 1180>svb6 1190>wBXH 1200>kxVI  
 1210>nVFH 1220>XLXH 1230>phF8 1240>p0FC  
 1250>2nSE 1260>F689 1270>Mso8 1280>wvc8  
 1290>dB+3 1300>gf10







```

120 A=&HB90B:B=(I>98):C=(I>40):POKE A,98
-I-256*B:POKE A+1,128+B:POKE A+2,40-1-25
6*C:POKE A+3,129+C:U=USR1(0):RETURN
130 S=&HB885:POKE S,8:POKE S+2,160:POKE S+3
,25:POKE-18164,128:DEFUSR1=&HB830:RETURN
140 '--- GRY DATA SET
150 DEFUSR8=&HAC36:A=&HBAB8:AS="0298806D
80000000":FOR I=0 TO 7:GOSUB 500:T=(I>4)
:POKE A-7,&H98+1*24+T*255:POKE A-6,&H80-
T:NEXT:POKE &HB1FA,4
160 A=&HBAA8:AS="06EC806D08028000006CF806
D80000000":GOSUB 500:A=&HB910:AS="069880
6D80200000":GOSUB500:I=M*3:POKE &HBAAD,U
(I):POKE &HBAB5,U(I+1):POKE A-3,U(I+2)
170 '--- DATA SET
180 VP0KE 2304,208:CLS:A=&HAE7E:DEFUSR=A
:FOR I=0 TO 1200:NEXT I
190 POKE &HB82F,255:FOR I=0 TO 3:POKE &HB8
2B+I,0:NEXT:POKE &HAE24,D:POKE &HB78E,205
200 AS="70820980":A=&HB90B:GOSUB500:AS="
747FA97F":A=&HB548:GOSUB500:AS="A97F747F
":A=&HB562:GOSUB500:POKE &HBAF8,20+M*4
210 X=RND(1)*7-3:Y=RND(1)*7-3:IF X+Y=0 T
HEN 210 ELSE POKE &HB90C,128+X:POKE &HB9
0E,128+Y
220 FOR I=0 TO 49:POKE &HB918+I*8,0:NEXT
:POKE &HB14E,2:POKE &HB1CA,&HCD
230 '--- ENEMY MAKING
240 A=&HB918:AS="05CF826D800000"+RIGHTS(S
TR$(LEN(NS(M))*6),1)+20:GOSUB 500
250 FOR I=1 TO LEN(NS(M))*6:AS="07000000
00"+MIDS(NS(M),I*6-5,6):GOSUB 500:NEXT:S
OUND 7,54:SOUND 8,0:POKE &HB830,0
260 '--- LOOP
270 FORI=0 TO 50:U=USR(0):S=(M=7):PRINTS"
%+MIDS("FINAL",6+S*5,5)+% MISSION "+MI
DS(STR$(M+1),2-S,1):NEXT:POKE &HB82F,0
280 U=USR(0):IF PEEK(&HB82F)<200 THEN 330
290 '--- DAMAGE
300 SOUND 8,15:FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO
4:VP0KE &H902,T*4+128:NEXT:U=USR(0):SOUN
D 6,30-I:NEXT:D=D-1:SOUND 8,0:SOUND 7,63
:POKE &HB78E,1:VDP(2)=6:IF D>0 THEN 160
310 FOR I=0 TO 60:POKE &HB1CA,1:POKE &HB
1FA,9:POKE &HB82F,255:U=USR(0):PRINTS"
YOUR MISSION IS OVER 3":NEXT:GOTO80
320 '--- BASE DESTROYED
330 HT=HT-(PEEK(&HB918)>5):FORI=0 TO 52:P
OKE &HB910+I*8,0:NEXT:FOR I=0 TO 10:POKE
&HB82F,255:U=USR(0):NEXT:POKE &HB074,5

```

```

340 FORI=0 TO 3:POKE I+&HB82B,0:NEXT:POKE
&HB29C,53:POKE &HAE89,1
350 POKE &HB1FA,9:VDP(2)=6:SOUND 6,0:AS=
"03AD806700100104":FOR I=0 TO 7:A=&HB910
+I*8:GOSUB 500:POKE A-7,1+8+173:SOUND 8,
12:NEXT
360 S=0:Q=15:FOR I=0 TO 25:S=S-1:RND(1)<
.81*(3-S):C=Q-S*5:POKE &HB82F,255:U=USR(0
):SOUND 8,10+S:S=S+15:0):NEXT
370 COLOR Q,Q,Q:FOR I=0 TO 52:SOUND 8,15
:SOUND 6,1-(I>26)*(26-I)*2:POKE &HB910+I
*8,0:NEXT:POKE &HB074,10:POKE &HB084,128
380 BS="02AD806D0010010402FB806D00100104
02D080508010010402D0809080080101":A=&HB9
10:FOR I=0 TO 3:AS=MIDS(BS,I*16+1,16):GO
SUB 500:GOSUB 500:POKE A-8,3:NEXT
390 FOR I=0 TO 56:POKE (I*8)+&HBAB8,0:
NEXT:U=USR(0):SOUND 6,31:COLOR 0,0,0:FOR
I=0 TO 18:VP0KE 2048+I,240:NEXT
400 SOUND 8,16:SOUND 12,170:SOUND 13,0:P
OKE &HB14E,2:FOR I=0 TO 70-(M=7)*70:U=US
R(0):SOUND 6,30-I+(30-I)*(I>30):PRINTS"
BASEMENT IS DESTROYED 3":NEXT
410 POKE &HB074,3:POKE &HB884,0:POKE &HB
29C,44:POKE &HAE89,205:M=M+1:CLS:GOSUB 5
10:D=D-1:D<27:IF M<8 THEN 140
420 '--- ENDING
430 VDP(2)=6:POKE &HAE26,11:A=&HACF0:DEFU
SR=A:DEFUSR1=A+17:RESTORE800:DIM AS(28):
FORI=0 TO 13:READ AS(I):AS(I+14)=AS(I):NEX
T:READ AS,BS,CS,DS:AS(12)=AS(12)+AS:AS(1
3)=AS(13)+BS:AS(26)=CS:AS(27)=AS(27)+DS
440 P=0:U=USR(0):AS="T180S9M3000L8":PLAY
AS,AS,AS:CLS:FORI=0 TO 2000:NEXT:S=0:VP0K
E 2304,208:COLOR 14,0,0
450 DEFUSR2=&HB82D:FORU=0 TO 27:READ AS:US
=USR(1,AS+"):PLAY AS(P),AS(P+1):P=P+2:P
=-P*(P<28):NEXT
460 FORI=0 TO 1:I=1+PLAY(0):NEXT
470 U=USR1(0):SOUND 8,10:SOUND 7,7:FOR I=0
TO 155:SOUND 6,1*5:NEXT:COLOR 15,15,15:CL
S:PRINTS"&YOUR RANK IS"&S:&CLASS:"STR
INGS(HT,88)ES":THANK YOU FOR PLAYING":IF
OR I=1 TO HT:READAS:NEXT:PRINTS"")I"AS
480 SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 12,200:S
OUND 13,0:GOSUB 510:FOR I=0 TO 5000:NEXT
:GOSUB 130:FOR I=0 TO 150:T=1*5:ON-IHT=8
:GOSUB 120:U=T-(T>15)*(15-T)*2:SOUND 6,3
1-U*2:SOUND 8,U:I=1+(I>148):NEXT
490 '--- SUB
500 U=USR8(A):A=USR8(AS):RETURN

```

```

510 COLOR 15,0,0:FOR I=0 TO 6:VP0KE 2048
+VAL("H"+MIDS("0F111214181A1B",I*2+1,2)
),176:NEXT:VP0KE 2079,112:VP0KE 2078,176
:VP0KE 2054,176:FOR I=8 TO 11:VP0KE 2048
+I,224:NEXT:FOR I=0 TO 2:VP0KE 2853+I,14
4:NEXT:RETURN
520 FOR I=0 TO E:READ AS:LOCATE 2,I+D:PR
INT AS:NEXT:RETURN
530 '--- DATA
540 DATA 3*ENEMY LASER ENERGY DATA,5*MYS
HIP DAMAGE,X*LANDSCAPE FIELD DATA,+*0
550 DATA 102000302000,104000304000,00901
002900E3E9012,1040003040003548800483815
4828284818,040000304030354880035334373B3
8093C28,385000003038285000105000,0050000
0600000070022020202E38,221F2218281C1036
1808490E02700E3C8A1C389C08
560 DATA 5,0,4,6,7,5,6,2,6,5,5,5,0,5,1
,6,5,0,0,0,3,4,5
570 DATA (( GREYCOLLEAGUE )),,THE SPACES
HIPBASEMENT OF DSS.FORCE,,CONTROL DEVIC
E:,, 1:USE JOY STICK", 2:CURSOR+ISPA
CE)+("N")
580 DATA "FUNCTION DATA:," BUTTON 1:SH
OT MY MISSILE", BUTTON 2:LOOK RADAR"
590 DATA " TPM.CO SOFT WORKS 1991"
600 DATA 05E206E2,03C0C03C0C0C03C0C0C0
4C,E4DC058AGE,02B03802B03802B03802B038,G
AE2E4,02A03A02A03A02A03A02A03A,4EAGEDEC0,
026036026036026036026036,4E04A05C0,02F0
3F02F03F02F03F02F03F,L8EEEDC0D
610 DATA 026036026036026036026036,E1,03C
04C03C04C03C04C03C04C03C04C,E1,02B03802A
03A02603G,DCDC1C4,03C0C4C03C0C4C03C0C4C
620 DATA YOUR=MISSION:IS=ENED,ALL=BASEM
ENT=IS=DESTROYED,THANK=YOU=FOR=PLAYING,,
,STAFF,,GAME=DESIGN,PROGRAMMED,ART
630 DATA BY=IKUSHI=TOGO,,DEVELOPMENT=BY,
,SHINYA=TOGO,EMG=VT=HALT9958,,PRESENT
D=BY,TPM.CO=SOFT=WORKS,,=====1991,,,,,
640 DATA NOBITARKUN,OYAJIE,SINDER NECO,K
USERRYKAKETER=MESHI,YOKUILL-PILOT,SUGE-P
LAYER!,ATTACKER!,MASTER OF GREY
650 '
660 ' GREY COLLEAGUE
670 ' TPM.CO SOFT WORKS 1991
680 '

```

誌面の関係でBAS I O部分の解説は省略します。

## マシン語解説

&HAACD~&HAB2C  
 SIN計算用データ  
 &HAB2D~&HAC0A  
 文字のスクロール  
 &HAC0B~&HAC30  
 BGM関係  
 &HAC36~&HAC86  
 マシン語の書きこみルーチン  
 &HAC87~&HAC94  
 メインルーチンの一部  
 &HAC95~&HACC9  
 移動増分の取りだし  
 &HACCA~&HACD7  
 汎用サブルーチン群  
 &HACED~&HACEC  
 キーの連続入力を防止  
 &HACFD~&HACFD  
 割りこみの許可  
 &HAD01~&HAD0E  
 割りこみの禁止  
 &HAE0B~&HAE5F  
 メーター類の表示

&HAE6D~&HAE7D  
 ワークエリアの更新  
 &HAE7E~&HAE8B  
 メインルーチン  
 &HAEDC~&HAE7  
 当たり判定の一部  
 &HAE8B~&HAFDF  
 破片・ミサイルの処理  
 &HAFE0~&HB02F  
 弾の発射ルーチン  
 &HB032~&HB069  
 当たり判定  
 &HB06A~&HB097  
 破片データのセット  
 &HB098~&HB10B  
 レーザー発射の判定とデータの  
 セット  
 &HB10C~&HB146  
 キー入力処理  
 &HB14F~&HB281  
 スプライト表示関係  
 &HB282~&HB2F0  
 空きエリアのサーチ  
 &HB2FA~&HB3D1  
 敵編隊処理  
 &HB3D2~&HB43C

プログラマから  
ひとこぼ

## 変わった操作感覚

[TPM.CO SOFT WORKS] マニアックシューティング「GREY COLLEAGUE」をお届けします。ドット単位でスクロールする戦艦やフォーメーションごと回転する編隊、とびかうレーザーなどの技術的なことだけでなく、変わった操作感覚や、編隊との戦いなど新しい要素をたくさん詰めました。慣れないとわからんと思うかも知れませんが、新しいゲーム性とはそんなものです。すぐ判るようではその程度なのです。何度も、ただし工夫しつつ遊んでください。ところで、よく上位機種である



SIN・COS計算  
 &HB43D~&HB448  
 VRAMから高速にデータを読  
 みだす  
 &HB449~&HB455  
 データを高速にVRAMへ転送  
 &HB461~&HB483  
 敵処理ルーチンの一部  
 &HB48C~&HB547

星の処理  
 &HB548~&HB579  
 星の位置データ  
 &HB57A~&HB5E5  
 レーザーのキャラクタを転送  
 &HB5E9~&HB749  
 レーザーの処理  
 &HB74A~&HB780  
 初期データの作成



&HB78E~&HB829

自機移動

&HB830~&HB8AD

グレイの表示

&HB8AE~&HB90A

ズレキャラクタの転送

&HB910~&HB95E

戦艦データの作成

&HB95F~&HB9EE

戦艦データ

&HB9EF~&HBA87

ズレキャラの作成

&HBA88~&HBB57

ズレキャラデータ

&HBB58~&HBC00

キャラクタデータ

&HBC52~&HBD52

スプライト回転キャラの作成

&HBD5D~&HBD8C

スプライトデータ

&HBD8D~&HBE81

初期設定

## ワークエリア

&HB148~&HB14A

キー入力関係

&HB14E

レーザー発射カウンタ

&HB2F3

編隊の角度の保存

&HB2F4

VRAM転送用ポインタ

&HB2F6

レーダーフラグ

&HB2F7

ミサイル数

&HB2F8

自機の向き

&HB2F9

自機の移動方向

&HB828~&HB82E

移動増分

&HB82F

衝突フラグ

&HB90B~&HB90E

自機の座標

&HB90F

ページ切り換え用カウンタ

## プログラム確認用データ

使い方は67ページ

### ●リスト1

100>D6v1 110>Ifb2 120>CtX1 130>bHv1  
140>JD22 150>Axq1 160>Xrt1 170>Rvv1  
180>KTx1 190>w112 200>Sv1 210>skx1  
220>S0s1 230>jb12 240>oD12 250>NJ32  
260>GD22 270>Sv1 280>WXw1 290>CEt1  
300>IE02 310>16x1 320>hS02 330>10u1  
340>pCs1 350>Cb22 360>JYw1 370>Ox02  
380>GSw1 390>JUx1 400>WX12 410>1b42  
420>bmt1 430>Okq1 440>SG12 450>pB22  
460>3bu1 470>Hnt1 480>Tus1 490>Khs1  
500>c0u1 510>JLv1 520>7R02 530>bo12  
540>Y0w1 550>0j12 560>bBr1 570>Luv1

580>Yps1 590>6ts1 600>xew1 610>fRu1  
620>UEv1 630>Khj1 640>eer1 650>V102  
660>SUr1 670>FQ22 680>id1 690>spw1  
700>7Zp1 710>Jxw1 720>0av1 730>4Xv1  
740>fFu1 750>VM22 760>eGp1 770>ET12  
780>KM32 790>Vma1 800>X1U0 810>DBY6  
820>tKe0 830>skB0 840>dRF0 850>7q48  
860>n060 870>dRF0

### ●リスト2

10>JM30 20>4qc0 30>0eK1 40>Ub20  
50>E2N0 60>D160 70>Xk20 80>1tg0  
90>9LU2 100>YB40 110>Hum0 120>oPd1  
130>fCT0 140>qd40 150>REE2 160>J5e2

170>2730 180>EVI0 190>o900 200>6eY1  
210>99p0 220>bBL0 230>0m40 240>U0c0  
250>UG91 260>ow10 270>AJc1 280>JS70  
290>LQ20 300>ZWA2 310>6t91 320>ef60  
330>J0E1 340>hSE0 350>91a1 360>53L1  
370>IEC1 380>Tbm2 390>nc11 400>hTM2  
410>qf31 420>kv20 430>auj3 440>04v0  
450>n251 460>AB40 470>IvL3 480>kbw3  
490>n420 500>L240 510>Uke3 520>kZB0  
530>9a10 540>n210 550>UBq5 560>86G0  
570>av72 580>1Tj0 590>bn70 600>E035  
610>oTk1 620>1Rr1 630>9et1 640>qJk1  
650>dRF0 660>LA40 670>n060 680>dRF0

# ファンダム INFORMATION

## スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

### ■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で確認しよう。

### ■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合  
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"  
(CSAVEではない)

### ■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

### ■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN0:WIDTH40

## スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT A$=" "
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" #####& &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

## スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970  
9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0  
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7a60 9110>dE00

を実行しておき、  
④GOTO9000  
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。  
⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。  
⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。



# 求む、読者審査員

## あなたが決めるMファン大賞

ファンダムでは、今月11本のプログラムを採用した。そのうち、下記の6本の作品を、第5回MSX・FANプログラムコンテスト「2次選考」前期ノミネート作品として選出した。

これに加えて、次号11月情報号では、後期ノミネート作品を6～8本選出し、前期・後期あわせて十数本のノミネート作品を選び出す予定だ。

\*

これまでのプログラムコンテストでは、編集部内だけで選考したり、限られた人数の読者にプログラムの入ったディスクを送って審査をお願いしたりして各賞を決定してきた。

しかし、今回からディスクという新しいアクセスポイントを持ったわたしたちは、ここで、ぜひ全国の読者投票のみによって、Mファン大賞以下の各賞を

決定したいと思う。

\*

全国のファンダム愛好者のみなさん、Mファン大賞の読者審査員になってほしい。

審査員としてコンテストに参加してほしいのだ。

審査員になってもいい、という人は、まず、下記のノミネート作品に注目しよう。

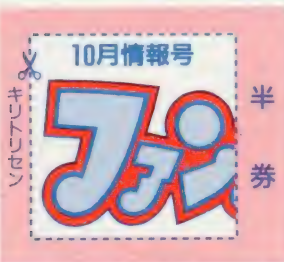
プログラムの得意な人は、リストを見て、そのプログラミングテクニックをのぞいたりしてみしてほしい。できれば、家族や友達にも遊ばせて、その反応を観察してほしい。

過去にそういうゲームがなかったか、最近そういうゲームがなかったか、作品の出来以外にもオリジナリティや新しさなども審査のポイントになる。

11月情報号に掲載する後期ノミネート作品もおなじ気持ちとおなじ熱心さで見て、前期・後期ノミネート作品それぞれに対する評価点を決めよう。

もちろん、審査員として協力してくれた人には、いろんな特典も考えているし、誌面でも審査員の個性を反映した「発表」を心がけるつもりだ。

次号、ぜひあなたの1票を/



### 10月情報号ノミネート作品

No.01	裏表止	by 田中将司(18歳)
No.02	スパルタ教師M	by 山崎淳一(19歳)
No.03	エキサイティングアタック	by SHUNSUKE(17歳)
No.04	SILVER SNAIL	by SILVER SNAIL(15歳)
No.05	GREY COLLEAGUE	by TPM.CO SOFT WORKS(24歳)
No.06	一週間の壁	by まもてん(15歳)

### ●応募資格

健康な日本男児、もしくは外人女性、あるいはMファン読者のいずれか1つを満たすMSXユーザーで、10月情報号、11月情報号で発表するコンテストノミネート作品のすべてを遊べる人。※ただし、コンテストノミネート作品の作者およびその家族は応募できません。

### ●読者審査員となるには

1) 10月情報号、11月情報号で発表するすべてのノミネート作品を実行し、ゲームプログラムの未来を見つめる

2) 10月情報号の「半券」(①)を、11月情報号に掲載される「読者審査員投票用紙(仮称)」(②)に貼り、必要事項とかんたんなコメントを記入してMファン編集部に送る(①、②はどちらもコピー不可。このページは11月情報号が出るまで半券を付けたまま、たいせつに保存してください)

以上の1)、2)をさせていただいた方は、全員、読者審査員となります。また、そのなかから数人を選び、コンテスト結果発表の記事でコメントなどの協力をお願いします。

読者審査員から送られてきた有効な「投票用紙」を集計し、それによって、以下の各賞を決定します。

Mファン大賞(最優秀賞)、グラフィック賞、サウンド賞、プログラミングテクニック賞、エキサイティング賞、アイデア賞

### ●読者審査員の特典

1) 読者審査員のなかから抽選で50名様に

・10名様に「スーパープロコレ」(ファンダム史上、名作と評価の高い作品ばかりを24本集めたベストゲームプログラム集。ムック+全掲載プログラム収録のディスク/定価1980円。93ページ参照)

・10名様に「ディスクそっくりの電卓」

・10名様に「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」

・20名様に「Mファンオリジナルテレホンカード」

2) 選ばれた数人のコメンテーターに

・Mファン1992年1月情報号+謝礼5千円

### ●注意

じっさいの応募は、11月情報号(10月8日発売予定)が出てからになります。このページは、「完全読者審査システム」の趣旨の説明と、読者審査員として協力していただく方への第1回の情報提供を目的としています。また、左の「半券」は11月情報号を手に入れるまで切り離さないで持っていてください。



**FM音楽館**  
スペシャル



 録  
付  
ディスク  
+P1100  
スーパー・ビデオ・カメラ 511 1000

C 西塔卓美

## オリジナル37

■ 茨城県 自治体別人口16歳以下

## ■ リーダー

[illegible][illegible]

```

530 CGS="DC0EDR8EGRBGAGR8GA"XAGEDRBEDC
CDR8RAGAG"
540 PLAY#2,A0$,A0$,B0$,B0$,A0$,F0$,Z0$,P
03
550 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
14
560 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
13
570 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,B2$,C2$,F2$,Z1$,P
13
580 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,B2$,C3$,F2$,Z1$,P
13
590 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,B3$,C4$,F3$,Z2$,P
23
600 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,B4$,C5$,F4$,Z2$,P
24
610 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,B3$,C4$,F3$,Z2$,P
24
620 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,B4$,C5$,F4$,Z2$,P
24
630 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,C6$,F5$,Z1$,P
13
640 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,C7$,F5$,Z1$,P
13
650 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,"A1_",F1$,Z1$,
P13
660 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C8$,D8$,F1$,Z1$,P
13
670 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C9$,D9$,F1$,Z1$,P
13
680 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,CA$,DA$,F1$,Z1$,P
13
690 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,CB$,DB$,F2$,Z1$,P
13
700 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,CC$,DC$,F2$,Z1$,P
13
710 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CD$,F5$,Z1$,P
13
720 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CE$,F5$,Z1$,P
13
730 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CF$,F5$,Z1$,P
13
740 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CG$,F5$,Z1$,P
13
750 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,"A1_",F1$,Z1$,
P13
760 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
13
770 GOTO 570

```

日本ファルコム

©日本ファルコム

イースⅡ  
「Beat of the Terror」

■ 参考文献：坂本真(1988)

■ 安全な環境づくり

69



[illegible][illegible]

```

577 PLAY#2,AS(1),BS(1),CS(1),DS(5),QS(5),
    ES(2),ES(2)
580 PLAY#2,AS(3),BS(3),CS(3),DS(6),DS(6),
    ES(3),ES(3)
590 PLAY#2,AS(7),BS(7),CS(7),DS(8),DS(7),
    ES(3),ES(3)
1000 PLAY#2,AS(8),BS(8),CS(7),DS(8),DS(7),
    ES(3),ES(3)
1010 PLAY#2,AS(4),BS(4),CS(9),DS(7),DS(9),
    ES(4),ES(4)
1020 PLAY#2,AS(A),BS(A),CS(A),DS(A),DS(A),
    ES(3),ES(3)
1030 PLAY#2,AS(A),BS(A),CS(A),DS(B),DS(B),
    ES(3),ES(3)
1040 PLAY#2,AS(B),BS(B),CS(B),DS(C),DS(C),
    ES(A),ES(A)
1050 PLAY#2,AS(C),BS(C),CS(C),DS(D),DS(D),
    ES(A),ES(A)
1060 PLAY#2,AS(D),BS(D),CS(D),DS(C),DS(E),
    ES(C),ES(C)
1070 PLAY#2,AS(E),BS(E),CS(E),DS(D),DS(E),
    ES(C),ES(C)
1080 PLAY#2,AS(F),BS(F),CS(F),DS(F),DS(F),
    ES(F),ES(F),HS(1),HS(1)
1090 PLAY#2,AS(F),BS(F),CS(F),DS(G),DS(G),
    ES(F),ES(F),HS(2),HS(2)
1100 PLAY#2,AS(B),BS(B),CS(B)
1110 GOTON02
1120 READD5:FORI=0TO7:POKEFN+I,ASC(MID$(
    D5,"",1+I)):NEXT
1130 READD1:POKEFN+8,D256:POKEFN+9,DMC
    D256
1140 READA:O:POKEFN+17,63-A:POKEFN+10,
    (15-D)*2:FORI=0TO1
1150 A=0:FORJ=0TO3:READD:A=A+D*2^17-J:N
    EXT:READD:POKEFN+16+I*8,A+15-I
1160 READD:A=PEEK(FNT+7)+I*7+J*3-D:W4
    :POKEFN+17+I*8,A
1170 FORJ=0TO3:READD:D=A+(15-A)*16+15-D
    :POKEFN+18+J*8-A:NEXTJ:I:RETURN
1180 DATA "POCPEN"-00,3,00
1190 DATA 00,00,00,00,13,03,1 ,04,10,1
1200 DATA 00,00,01,00,14,03,16 ,14,15,14

```



MSXのソフトが続々発売されていたころの(いや、これはいうまい)コナミの人気ゲームの音楽。これは非常におもしろくて、徹夜でやってた記憶があるぞ。JL2TB8くんはかなりアレンジをされていて、サンバっぽいリズム・アレンジ、メロディのピッチ・バンド(音程をフニャーと下げてるところ)、ドラムとサンバ・ホイッスルのブレイクなど、技をおしげもなくバシバシと繰り出しています。飽きる暇を与えない軽快さが素敵。

[illegible]

■■■■JL2TBB  
JL2TBBくんは、電子大正琴を作っている楽器メーカーで生産管理にたずさわる20歳。業界だなあ。やはりYMOなどのテクノポップが好きなんだそうで、かつてはエレクトーンもやっ

ていたそうです。エッチ。ヤマハの音源を使ったMIDIもやっていて、やはり、やはり、やはり。自分はGMなどのユニークアレンジ作品ばかりだけど、FM音楽館で興味があるのはオリジナル分野。とくにGANPが好き。

そりゃ、GANPならわたしだって好きですけどね。

みんなに好かれるGANP(たぶんガンピーと読む)クンです。チグリスユーフラテスなんだかんだという別名も持

っているけれど、GANPという名前  
にあった星はどうしたのでしょうか。  
それはともかく、GANPくんはうい  
ういしい高校2年生。好きなミュージ  
シャンは、ここでもやはり、坂本龍  
一です。とうぜん、FM音楽館はオリ



```

233 PLAY#2="Y2,"+STR$188000011011
234 PLAY#2="Y3,"+STR$188000000000
235 PLAY#2,"Y4,"+STR$1881100011
236 PLAY#2,"Y5,"+STR$181000000000
237 PLAY#2,"Y6,"+STR$181111111111
238 PLAY#2,"Y7,"+STR$18100011111
239 DIM AS(5)="B$(5),C$(5),D$(5),E$(5),F$(5),
240 RS(1),PA$(5),PB$(5),PC$(5)
241 "Λ670 70Λ"
242 V13="8Y0.708" 'turn on vibrato
243 V03="8Y0.68" 'turn off vibrato
244 "-----MELODY-----"
245 AS(0)="T130V1407"
246 AS(1)="L1604F868FEC/C&C8"+V13+"C2"+V03
247 "116:B-B=868E-Y0.7A-868Y0.5A-GFEY0.6"
248 AS(2)="F868F/C&C8,"+V13+"C2"+V03+
249 "Y0.5R-G4.R8Y0.6F"
250 AS(3)="F8E8FEC/C&C8"+V13+"C2"+V03+L
251 "16:C-B-BC8G-Y0.7A-868Y0.5A-GFEY0.6"
252 AS(4)="F8E8F/C&C8C4,"+V13+"C2"+V03+
253 "X8-G&G4L2G&Y16.868Y132.24Y16.255868Y1
254 "6.250868Y16.245868Y16.24086"
255 "-----BASS-----"
256 BS(0)="T130V1311606012"
257 BS(1)="030C8C8.R16<G>C&R-8.B-FFB-FA-B
258 "A-BA-8E-A-8E.FF-FF"
259 BS(2)=LEFT$(BS(1),461)+"AB-B"
260 BS(3)="030D80R.R16<A>DCB.<G>C<F+GR-8
261 "B-B-8F8->C8.<G>C<F+G"
262 BS(4)=LEFT$(BS(3),471)+"B>CC4"
263 "-----CHORD 1-----"
264 CS(0)="T130V130500614"
265 CS(1)="R464R16D16R8D4R4R16D16R8D4"
266 CS(2)="R4F+4R16F16R8E4R4DR16E16R8E4"
267 "-----CHORD 2-----"
268 DS(0)="T130V120500614"
269 DS(1)="R4C4R16C16R8E4R4F4-4R16B-16
270 "R8E-4"
271 DS(2)="R4D4R16C16R8C4R4F4-4R16C16R8
272 "C4"
273 "-----CHORD 3-----"
274 ES(0)="T130V120400614"
275 ES(1)="R464R16F16R8F4R4F4-4R16F16R8F4"
276 "-----CHORD 4-----"
277 ES(2)="R4A4R16G16R8G4R4F4R16G16R8G4"
278 "-----COUNTER MELODY-----"
279 FS(0)="T130V120407024L2"
280 FS(1)="GFE-F"
281 FS(2)="AGF6"
282 "-----RHYTHM (FM)-----"
283 RS(0)="T130V15"
284 RS(1)="B8.B16B8M16M16B8.B16B8.B16"
285 RS(2)=RS(1)+RS(1)
286 "-----RHYTHM (PSG)-----"
287 SOUND 7.88110001: SOUND6,9
288 PA$(0)="T130P0.16"
289 PDS="M300CCCCM300CM300CCCC"
290 PES=LEFT$(PDS,20)+V10CS0"
291 PA$(1)=PDS+PE$+PDS+PES
292 PA$(2)="R1M1000C32C2CCCM1500CCCCM20
293 "00CCCC3000CCCC"
294 PA$(3)=PDS+PE$+"M300CCCCCCCCCCCCCCCC
295 "8"
296 "-----ARPEGGIO-----"
297 PRS(0)="T130R16V1204"
298 PRS(1)="CG>0.G>DEC4<B-8>F10<B-8>C<B-
299 "8A>Y<B-A>P<C<E<B-8>F16F-AB-P"
300 PRS(2)="DA<EAYEF<B-8G>DCEC0<B-8>F
301 "<C<B-8C<B-8C<G<G<B-8C<C4"
302 "-----GR15-----"
303 PC$(0)="T130V1306132"
304 PC$(1)="EE-DD<C<BB-AA-VI2GG-FF-DD<
305 "1BB-AA-VI1GG-FF-DD<C<VI2BB-AA-VI0GG-FFV
306 "9-DD<C"
307 PC$(2)="VI064R107DEDEDEDEDEDEDEDEDE
308 "DEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDE
309 "DEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDE
310 "DEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDE
311 "DE=16.GA.17>DE"
312 PC$(3)="VI2L16"
313 "-----PLAY MUSIC-----"
314 PLAY#2,AS(0),BS(0),CS(0),DS(0),ES(0),
315 FS(0),RS(0),PA$(0),PB$(0),PC$(0)
316 PLAY#2,"",BS(1),"",,"",
317 "","",PA$(2),PB$(1),PC$(1)
318 PLAY#2,"",BS(1),"",PB(1)
319 PLAY#2,"",BS(1),CS(1),DS(1),ES(1),
320 "","",RS(1),PA$(1),PB$(1),PC$(3)+BS(1)
321 FOR I=1TO2
322 PLAY#2,"",BS(1),CS(1),DS(1),ES(1),
323 FS(1),RS(1),PA$(1),PB$(1),BS(1)

```

ジナル中心に見ています。自宅には、SK-10という小さな小さなキーボードがあって、それをピンポンとたたきながら曲を作り、楽譜をおこして、それを見ながらMMLにしているんだそうです。将来の希望職業はマッドサイ

エンティスト。70パーセントくらいほんとうです。

藤崎朝也

ここでも今流行の16歳の高校2年生、藤崎朝也くんは、この作風にもかかわらず、チャイコフスキーが好きなクラ

```

1170 PLAY#2,AS(1),BS(1),CS(1),DS(1),ES(1)
1180 IF S(1).R5(1),PAS(1),PBS(1),BS(1)
1190 PLAY#2,AS(2),BS(2),CS(1),DS(1),ES(1)
1200 IF S(1).R5(1),PAS(1),PBS(1),BS(2)
1210 PLAY#2,AS(3),BS(1),CS(1),DS(1),ES(1)
1220 IF S(1).R5(1),PAS(1),PBS(1),BS(1)
1230 PLAY#2,AS(4),BS(2),CS(1),DS(1),ES(1)
1240 IF S(1).R5(1),PAS(1),PBS(1),BS(2)
1250 PLAY#2,"",BS(1),CS(1),DS(1),ES(1)
1260 IF S(1).R5(1),PAS(1),PBS(1),BS(1)
1270 NEXT
1280 PLAY#2,"",BS(1),CS(1),DS(1),ES(1)
1290 IF S(1).R5(1),PAS(1),PBS(1),BS(1)
1300 PLAY#2,"",BS(3),CS(2),DS(2),ES(2)
1310 IF S(2).R5(1),PAS(1),PBS(2),BS(3)
1320 PLAY#2,"",BS(4),CS(2),DS(2),ES(2)
1330 IF S(2).R5(1),PAS(1),PBS(2),BS(4)
1340 PLAY#2,"",BS(5),CS(2),DS(2),ES(2)
1350 IF S(2).R5(1),PAS(3),PBS(2),BS(4)
1360 PLAY#2,"",BS(6),CS(2),DS(2),ES(2)
1370 GOT0 1040

```

## 細かいリズム・32ビートのオリジナル

NEWBOREAR

■埼玉県 GANP(16歳)

●オリジナル

これは32ビートです。単位になる音符の細かさによって、リズムは2ビートだとか8ビート、16ビートといったふうには呼ばれるんだけど、ほら、バスドラム(ドラムの低音)がブルブルと32分音符で細かくリズムを刻んでるでしょ? 5年ほど前に、ハービー・ハンコックとか細野さんのF.O.3とかがやってたビートなんだけど、細かすぎて一般化せず、世間のハウスとかグランド・ビートとかはちょっとハネた16ビートです。

[illegible][illegible]

## フランク・ザッパはいアレンジ

豪華な  
「クシコス・ポスト」

●一般曲+オリジナルアレンジ

あー忙しい音楽。クラシックの名曲も、こうすると本質がより明らかになるなあ。木琴のフレーズが細かい音符で合の手を入れるのがフランク・ザッパっぽいです。

フランク・ザッパというのは、アメリカの  
ロック第1世代にあたる、偉大な作曲家。『いたち野郎』とか、『チングの逆襲』といった  
アルバム・タイトルからもうかがえるような  
脳みそがグニャグニャになる音楽を、見事な  
演奏と変な声で提供しつづけてもう25年だ。

```

10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(- 32)
40 CALL TEMPER( 0)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICF(0,4,0,1,0,8,0,1,0,0,14,0,23)
70
80 CLEAR$00
90 DEFSTA A=
100
110 AB="T180D5 BV110P"

```

```

10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TEMPOSE(-321)
40 CALL TEMPER(6)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICF(4,0,1,0,0,14,0,23)
70
80 CLEAR$00
90 DEFSTR A=""
100
110 A0="T18005L 8V110P"

```













# パソコン天国



パソコンのはじめは本当に忙しい。必要なツールをそろえたり、自己紹介なんかを書きこんだりするので電話料金がうなぎ昇りだ。そんないろいろから救ってあげちゃうぞ。

## 初心者のためのコーナーを活用しよう

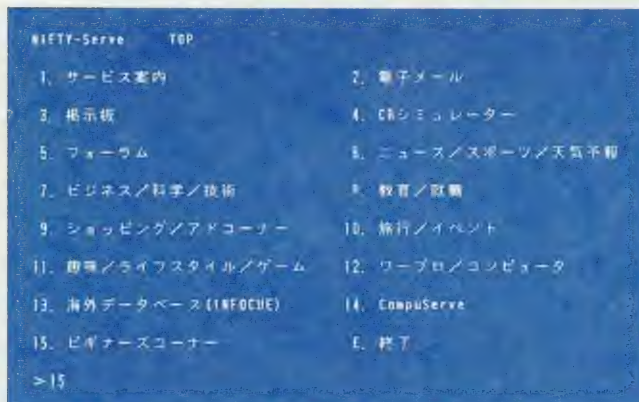
パソコン通信(以下パソ通)をはじめてみたけれど、「なにをすればいいかわからない」なんていう人も多いと思う。今回は

そんな若葉マークネットワークに救いの手を差し伸べてくれる、ニフティサーブの神様みたいなコーナーを紹介しよう。

1つは「ビギナーズコーナー」もう1つはMSXフォーラムの「ビギナーズ・ルーム [準備室]」だ。

ここなら失敗しても恥ずかしくないで、パソ通をはじめてばかりの人はここで、経験値を上げちゃおう。

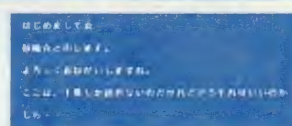
### 自己紹介をかねてボードに書きこんでみよう



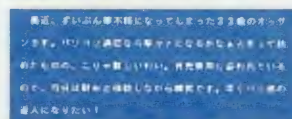
「ビギナーズコーナー」は機種を問わずパソ通をはじめてばかりの人に書きこみや読みこみなどの基本を学んでもらうために用意されていて、トップメニューから15番のビギナーズコーナーを選ぶと下のような選択画面になるのだ。



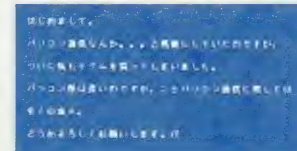
3の練習フォーラムでは、初心者が自己紹介がてらに書きこみの練習をしていた。ちょっと、のぞいてみよう。



やっぱり、パソ通をはじめてばかりだと、いろいろ苦労も多いんだよね。練習フォーラムにいなから、すでに難関に直面しているのが、文面に表れていて思わず「がんばれ」とか声をかけてあげたくなる。ちなみにこの問題は解決したそうです。



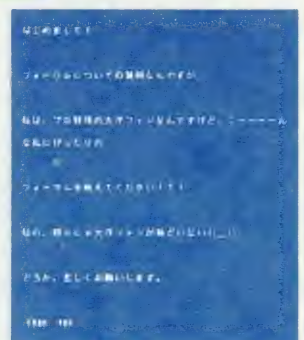
「おじさんもがんばっています」っていう感じの自己紹介で読んでいて、思わずニマリ笑みがこぼれちゃう。子育てって大変なんだな〜って。



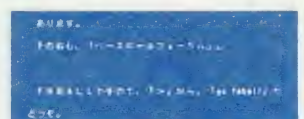
ね、やってみると楽しいですよ。ちなみに、最後の「/E」は行頭で入れないと書きこみ終了にならないのだ。



もう一度ビギナーズコーナーに戻って、今度は4番の「ビギナーズフォーラム」に行くと、パソ通初心者の、素朴だけど切実な疑問がいっぱい書きこまれた掲示板(ボード)があって、みんなの苦労が伝わってくるのだ。そんな初心者の疑問にシグオペさんやベテランの人たちが親切に答えてくれるので、安心していろいろ聞いてみよう。



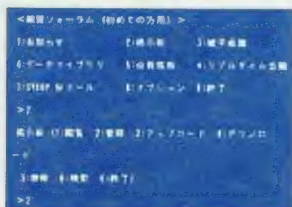
大洋ファンっていうことは今頃、函ぎりしてるんだろうな。はて? そんなフォーラムあったっけ。



ふーん、そんなフォーラムがあったんだ。ニフティサーブくらい大きいといろんな趣味の人がいるから、話題がコンピュータやゲームばかりじゃないというのがいい。フォーラムの1つ1つが同好会みたいになっていて、共通の趣味の人たちが共通の話題で盛り上がっているというわけだね。

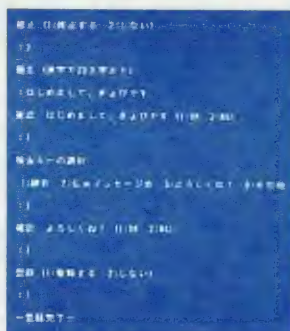
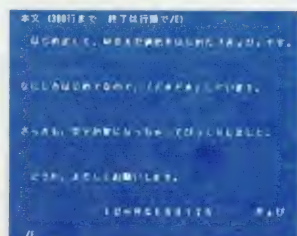


それでは、さっきの練習フォーラムを使って自己紹介をしてみよう。

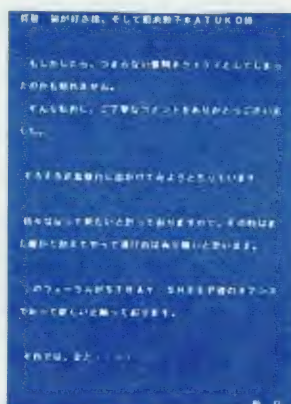


練習フォーラム2番の掲示板を選んで、2番の登録を選んだら、書きこみ開始。

書きこむときの注意としては、①左から右までびっしりと文字で埋めないこと、②行と行の間に空行を入れること。③IDとハンドル名を書く、くらいかな。



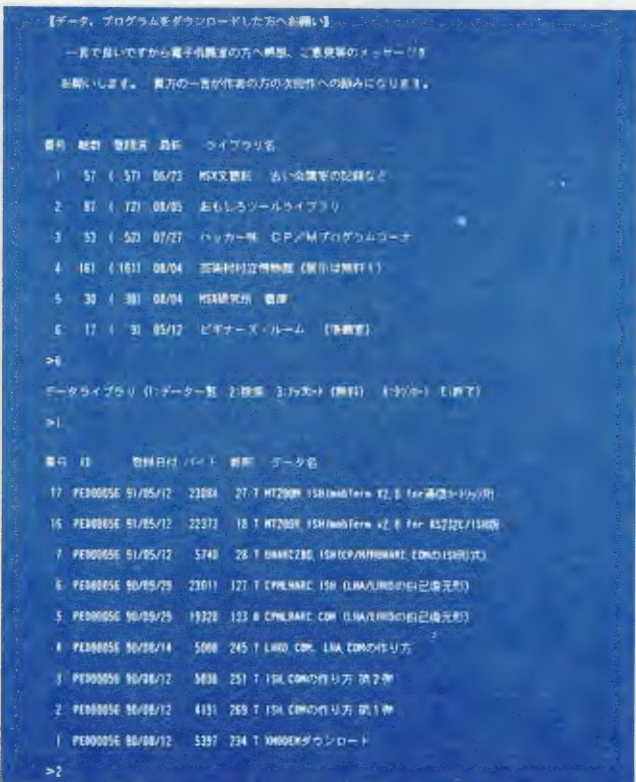
最後に練習フォーラムの卒業生のメッセージを紹介しよう。



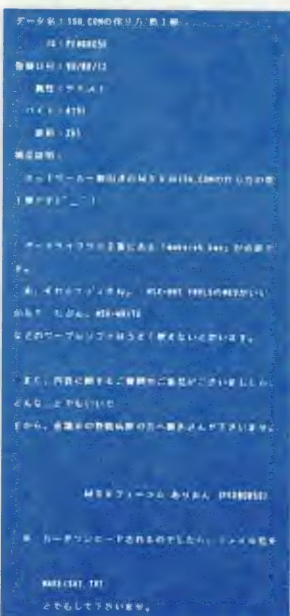
## データやプログラムをダウンロードしてみよう

さて、今度はMSXユーザーがたくさんいるMSXフォーラムへ行ってみよう。今回の目的はMSXのフリーウェアをダウ

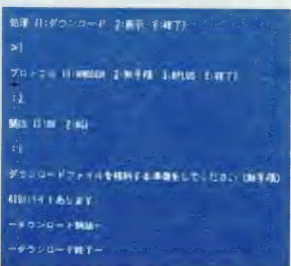
ンロードすること。データライブラリーへ直行すると、6番に「ビギナズ・ルーム [準備室]」を発見した。



でもって、1番のデータ一覧を選ぶとズラズラズラッとデータが表示されてくる。ここはパソコンをはじめてばかりの人のためのライブラリーなんだけど、基本的なフリーウェアだけでもこんなにあるのだ。



試しに「ISH.COMの作り方第1弾」というデータをダウンロードしてみよう。データにはかならずちょっとした説明文がついているので、まずはその説明文を読んでみるのが第1歩。そのときに「属性」という項目に注目、このデータの場合は「テキスト」なので文字と同じように画面に表示することもできる。もう1つ「バイナリ」という属性もあって、こっちのほうは画面に表示することはおろか、XMODEMなどのプロトコルを使わないとデータの受け渡しすらできない。でも、まあこのデータは幸いテキストなので、プロトコルは2番を選べば下のように表示されてダウンロードは終了するのだ。



## なぞのXMODEMとは？

基本的にパソコンでやりとりするのはテキストデータだけ。ボードを読むときなどは問題ないのだが、マシン語プログラムなどをダウンロードするときにちょっと困る。マシン語プログラムなどはコンピュータの内部で実際に使用されるバイナリデータという形式で作られている場合が多いので、通信の

ための信号なのか、プログラム上の信号なのか、見分けがつかず暴走することがあるのだ。で、このやっかいなバイナリデータをやりとるための方法が「XMODEM」なわけだ。バイナリデータを違う(128バイトを1ブロックとする)データに変換するプログラムだと考えれば正体が見えてくる。



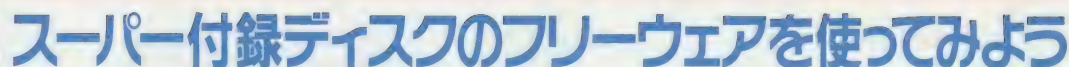
## こんなときどうする？

**Q** ニフティサーブに入っていますが、ログアウトしたときに電話回線がつかなくなったままなのです。どうしたら切ることができますか？

**A** (東京都/太田敦・15歳) 太田さんのようにニフティサーブではログアウトしても電話回線は切断され

ません(1分20秒以上たつと切断される)。お使いのモデムはFS-CM1ということですので、ログアウトして「01+」と表示されたら、[CTRL]キーと[STOP]キーを押せば、電話回線を切断できます。ちなみに「01+」のあとに「00+」と入力するとそのままログインすることができます。





ードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみなさんにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天国「フリーウェア感想文、係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

という画面表示があり、  
PMARC2. DOC  
PMARC2. COM  
の2つのファイルが出てくる。  
「～.COM」が本体で、「～.DOC」  
はそれの説明文である。



## PMCHGMXの使い方

PMCHGMX  
by S.J. LONG

PMext.comはCP/M用  
に作られているので、MSX-  
DOSのタイムスタンプの機能  
が正常に動かない。タイムス  
タンプとはファイルが最後に書き

かえられた時間を記録する機能  
のことだ。

では、PTPMA、PMAを  
解凍しよう。

A>PMEXT PTPMA \*.\*

PMCHGMX、MAC  
PMCHGMX.COM  
PMCHGMX.DOC  
の3つが出てくる。そして、

A>PMCHGMX



これでタイムスタンプは正常になった

## BPUNCH.ISHで解凍・圧縮を実験する

さて、今までの作業のまとめ  
ということで、風船割りゲーム  
をBPUNCH.ISHという  
ファイルから取り出してみよう。

拡張子を見るとわかるように、  
ish形式のテキストファイルだ。

もちろんこのままではゲーム  
プログラムとして起動できない。

まず、ish形式のテキストフ  
ァイルをバイナリ形式のファ  
イルにコンバートする。

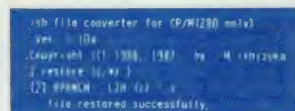
ISH.DOC

DOSのTYPEコマンドなど  
で見ればわかるはずだが、

ISH [ファイル名]  
の順に入力する。この場合は

A>ISH BPUNCH.ISH

でファイルの復元が開始され、  
画面に



と表示され、ディスクのなかに  
BPUNCH.LZH  
というファイルが作成されたこ  
とと思う。

「～.LZH」という拡張子の  
ファイルは、LHarcやLHaと  
いうアーカイブで圧縮されて  
いることを意味しているので、今  
度はこれを解凍する。

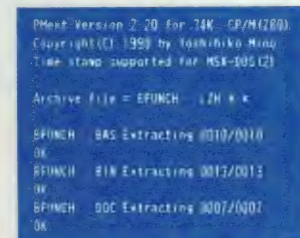
これには、PMext.COMを  
使う。PMext.COMはPMarc.  
COMを使って作る「～.PM  
A」という拡張子のファイルを  
解凍するほか、LHaやLHarc  
で圧縮されたファイルも解凍で  
きるのだ。

これも、PMEXT2.DOC  
を見ればわかると思うのだが、  
PMEXT [圧縮ファイル名]  
[解凍ファイル名]

で解凍する。この場合は、

A>PMEXT BPUNCH.\*.\*

となるので、これを実行すれば、



と表示され、  
BPUNCH.BAS  
BPUNCH.BIN  
BPUNCH.DOC  
の3つのファイルが得られる  
これで解凍作業は終了した。

A>BASICO

で画面はBASICO画面になる  
ので、あとはファンダムと同じ  
ように、

RUN\*BPUNCH.BAS

とすれば、楽しい風船割りゲー  
ムがスタートするのだ。

今度は逆に、圧縮して、ishフ  
ァイルを作ってみよう。

まず、PMARC2.COMを  
使って圧縮をかける。

実験のまゝに、  
BPUNCH.ISHと  
BPUNCH.LZH  
を消去しておこう。

A>DEL BPUNCH.ISH

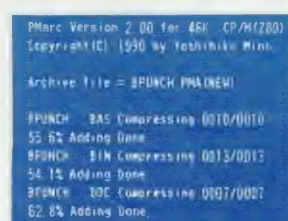
A>DEL BPUNCH.LZH

BPUNCH.BAS  
BPUNCH.BIN  
BPUNCH.DOC  
の3つのファイルを

BPUNCH.PMA  
というファイル名で圧縮する。  
この場合の書式は、

A>PMARC2 BPUNCH BPUNCH.\*.\*

となり、実行すると、

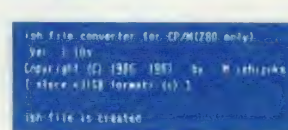


というわけで、PMAファ  
イルができる。

つぎに、ISHに変換する。

A>ISH BPUNCH.PMA

とやれば、



という表示があって、PMAフ  
ァイルをISH形式に変換した、  
BPUNCH.ISHが完成する。



## ～.DOCもあるんです

解凍したときに本体「～.  
COM」と一緒に「～.DOC」と  
いうファイルができる。この  
「～.DOC」というファイルは説  
明書みたいなもの。たとえば、  
「ISH.COM」にはもっと、い  
ろいろな機能が隠されており、  
「ISH.DOC」を読めばそのや  
り方が書いてあるのだ。どうや  
って読むかというと、とにかく  
漢字BASICがなければできな  
い。

A>BASICO  
CALL KANJI  
CALL SYSTEM  
A>TYPE ISH.DOC

で見られる。

## BALLOON PUNCHの遊び方

BALLOON PUNCH  
by SATICO

レトロ感覚の風船割りアクション  
ゲーム。カーソルの左右で移動する。  
ジャンプ台はシーソーになっていて、  
常に片側に人が待機している。プレ  
イヤーは、シーソーのだれもない  
側で、上空から落下してくれる人を  
うけとめる。すると、シーソーの反  
対側にいた人が飛び上がり、十分な  
高さがあれば、上空の風船に当たっ  
て、これを割ることができる。風船  
は高い位置ほど得点が高い。

人は、シーソーで受けそこなうと  
死んでしまい、4人死ぬとゲームオ  
ーバーになる。なお、お高くジャン  
プするコツは、できるだけシーソー先  
端で人を受けとめることだ。風船を  
全部割るとステージクリア。



上空に飛んでいる風船を割って、スコアアップ





# THE LINKS INFORMATION PAGE

## 今月の目玉

## ビギナーズエリア

さて、今回のパソ通天国は初心者のためのコーナー紹介だ。

有料ネットは、初心者がなるべくはやくネットになじめるように初心者コーナーを設けているわけなんだけど、リンクスにも、もちろん初心者のために、いろいろ教えてくれるコーナーがある。

メニュー番号7の、ビギナーズエリアがそれだ。

とにかく、右も左もわからない状態で入会してきた新人さんは、まずここでリンクスがどんなところかを教えてもらおうのだ。

ここの特徴は、学校のようにクラス編成になってること。

初心者のみんなは同じぐらいの実力の初心者メンバーと、お互いにメールを書く練習をする

というわけ。

同時に、このクラスで偶然知り合った人が、最初のリンクス仲間になるってわけだ。

わからないことは、各クラスの担当者(担任の先生みたいな人)にボードを使って質問すればいいに教えてくれるのだ。

また、初心者専用のチャットが毎週金曜日の21時から開催されていて、このときは、ベテランはあっちいけ/初心者同士でゆっくりのんびり話し合いたいというわけだ。

ベテラン同士のチャットは、すごいスピードでメッセージが交換されるので、初心者はなかなかスピードについていけない。でも、初心者同士なら「返事が遅い/」なんて思われたりもしな

いで安心してチャットが楽しめるし、夢中になっているうちに、書きこみ速度もレベルアップするだろう。

ただし、初心者エリアは、あくまでも初心者のためのもの。

レベルアップして自信がついたら、つぎは一般のシグやチャットに挑戦し、リンクスを楽しま

まくなってしまおう/というわけでリンクスのビギナーズエリアはこれでおしまい。

### ビギナーズエリアの入口

#### BEGINNER'S AREA

THE LINKSしんにゆうカインのみなさんに、いちばんきいしよにのどいていたきいたのか、ここビギナーズエリアです。

THE LINKSネットの手本できなつかいめたをおぼえていたくとも、ネットないでこのシリモンについても、かくクラスのたんだらスタッフがおこたえていきます。

まずメールで「ビギナーズクラスさんかきほろ」とかき、ID-00000020へおもしろくみたさい。コントロールもおもしろく!

あなたのクラスがきまりした、シーフレット・ホートコートメールでおしらせします。どんなクラスメートとなかよくなれるか、おたのしみね!

SECRET BOARD-CORD

ふむふむ、なるほど!

## MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから~

さて、今月のメール紹介だけど、本誌8月号で「おもしろい書きこみしたら載せてあげるよ〜」と書いたら、予想どおり来ましたねえ。この、「MSX・FANの郵便箱」は、目立とう精神(なつかしー)大歓迎!

といっても、今回の彼の書きこみは、単純に「載りたい」ってことだけじゃなくて、自分がリーダーをしているボードの宣伝もかねている。

SL7BAっていうと、企画BBSの、パソコン情報局。MSXはもちろん、他機種も含めてソフトやハードの情報を交換するためのBBSだね。

どうせなら、ボードの紹介も書いてくれたらよかったのに。

各コミュニケーターさんも、よかったらMSX・FANコーナー「めいおうせいづしん」まで、どんどん情報をお寄せくださいませ。

MFN N00203M

¥2,132 \*\*\*\*

FROM ID 6902696 ◆'91年07月  
おはつてす ◆ 28日17時  
はろー しゅんといひます  
なんて こにきたかいていうと M-FANにのるためすくわらい  
しゅんは SL7BAのコミュをしています もしよかったら SL7BAのほうにもきてください ぞんなわけて こにかきこみたわけてす  
M-FANにのったら ひどもくるかなあ? なんて あまいかんがえしちゃったらしい しゅんです  
ては みなさん このかきこみか M-FANにのるよういていりながら おしまいにします ては  
ーしゅんー ーe

MSX・FAN

## アプローズ:ザン・マギックスの冒険

テーブルトークRPGのためのボード「RPGすくうる」で展開中のシナリオ「アプローズ」に参加しての、RPGレポートの3回目。

「話は聞いてやるが……。オレは腹がへってるんだ」  
不思議な飛鳥を追って行った娘をさがしてほしいと、頼んで来た、画家のじいさん、ミアスノーに、ザンはちょっとばかりはったりをかましつづ話しかけた。じいさんはとりあえず食事をそろえてくれた。たいしたもののは出なかったが、まあ依頼人としてはまじめな、いい客だ。

1人娘で放浪癖のあるハルウィは、20歳。フーテンだろうと、アーバーだろうと心配だろう。

「ふむうん……まあ、いいか」  
ザンは依頼を受け、前金を受け取った。山への街道には化物が出るそう。戦士の血が騒ぐってもんだ。

おお/ 肝心なことを聞き忘れていた。  
「あんたの娘、キレイか?」  
じいさんは少々困惑感に「髪は短いですが、素朴な魅力は持っていると思います」と答えた。

親のひいき目と画家の審美眼とどっちが上だか知らないが、娘を見ればそれもわかるだろう。ザンは食い物を買いこみ、武器の手入れをして、夜明けとともに出発した。

(次号に続く)



### LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、  
〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル  
日本テレネット(株)「リンクスMSX・FAN」係  
☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。



MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

## ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN:WIDTH40  
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RPP部門 1画面タイプ  
リストが1画面(24行)以内の作品
- RPP部門 N画面タイプ  
1画面を超える5画面以内の作品
- RPP部門 10画面タイプ  
5画面を超える10画面以内の作品
- FPP部門  
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ④プログラムの資料、解法(RPGなどは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルRPMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第18回季間奨励賞

10月号から12月号に掲載されたRPP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のFPP部門奨励賞とあわせて今月号のファンダムスクラムのページでおこなっています。

●第4回FPP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFPP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

## FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかざる。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッソーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中!

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

## AVフォーラム

エスプリのさいた29字×29行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

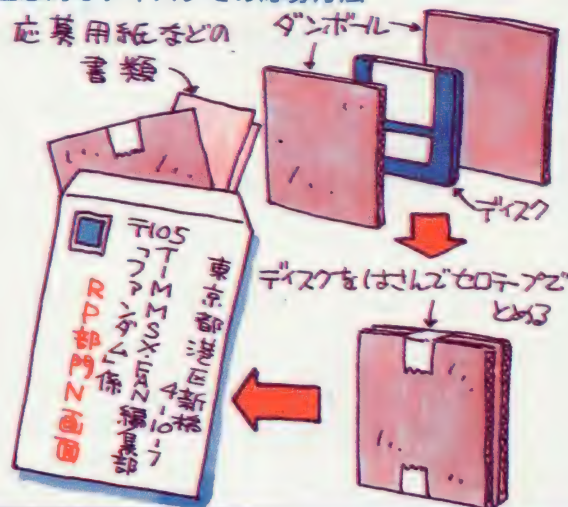
★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

### ●理想的なディスクでの応募方法



### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①-④		①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門)	
	□-○		②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )	
作品名	[ファイル名]			
氏名	フリガナ	( )歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□	フリガナ	都道府県	
投稿日	1991年	月	日	
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名]			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]			
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。 [ツール名] [ロードの方法]			
	作品コメント			

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



## 6月期整理分(9月号採用対象分)より

## ファンタム

●北海道  
3D WARS/石川伸之介  
CODE SEARCH 他①/二階堂功一  
チャイナステーション/佐藤貴行  
めざせ! 盗塁王/菊地正博  
●青森県  
AI/横山勇太  
●岩手県  
SONAR~GAME OF EAR~/熊谷剛  
●宮城県  
DORIBULU 〜バスケットへの道〜/菅原直樹  
AUTO FILE/佐藤敏博  
THE BADMINTON 他①/阿部俊一郎  
●福島県  
PAINTER/神野誠  
●茨城県  
K-16ストライカー 他①/酒出智之  
矛盾 他①/浅居新吾  
●栃木県  
USE MAROC 他④/竹川視野  
RCレーサー/遠藤弘志  
●群馬県  
Oh! Jump Man/藤原正人  
アライブハード/岡部光生  
●埼玉県  
レースのすずめ/本橋直斗  
●千葉県  
2人でBURABO/ 他②/蒔田茂幸  
波じゃ!!/ 渡野圭祐  
CRAZY ROOM 他①/渡井将史  
●東京都  
スカッド対バリオット 他②/中村敦久  
FALLING BALL 他①/岸間航  
眠れぬ狼達へ/清水政之  
THE-SUPER FIGHT!!/上田博之  
GREY COLLEAGUE/東郷生志  
●神奈川県  
KOMOOOO/平間健一  
目がまわるよー! 他②/岩崎良幸  
YOPPARAI SPECIAL 他①/桑原新悟  
ブロックバニック V.1.3/内藤竜治  
HAND AND SQUIRREL 他①/赤崎和広  
スライム大活劇/田村太  
●長野県  
バーサー(VS)/上島努  
THE SUPER大 他①/木内靖  
●新潟県  
SKY DRIVE/鈴木幹也  
●石川県  
多人数型そるふーじゅ/中本聡  
●岐阜県  
CLICK IT/塚崎修  
UNCANNINESS BLOCK/柴田耕治  
NINE KEY/柴田義雄  
●静岡県  
Bomu/橋本雅人  
●愛知県  
さあ、何でしよう/伊藤辰  
ロセオ/松田勝  
THE BASIC POKER/山田洋平  
●三重県  
スーパーマン借金返済の旅 他①/菊川知浩  
A I 5 もく/島幸司  
●滋賀県  
草けいば/沢田秀秀  
●京都府  
ふぉーす/今井英雄  
●大阪府  
大爆撃 他①/益山知也  
危険! 頭上注意/川原健吾  
ハイテク! モアイの塔 他①/森津正臣  
マウスゲーム I 他③/服部勝吾  
●兵庫県  
ANALYTIC COLOR 他①/長瀬川誠  
コズカイチョウ 他①/田中正

HANDS BATTLE/青木拓人  
SILVER SNAIL/将積健士  
●和歌山県  
CAR CRASH/西岡哲志  
●鳥取県  
SH. 加藤真樹  
●高知県  
ジュエルコネクション/山本哲  
●福岡県  
多色刷り対応キャラクターエンディング/井口正樹  
●長崎県  
蛇VS 荒木信吾  
なるべくはやく/藤本修一  
赤緑を戦ばせよう/田上敦士  
●熊本県  
REMYOTE TOWN 吉永雅弘  
●鹿児島県  
SORE FINGERS-ナイフの達人/日高洋士  
???/出口光国

## AVフォーラム

●北海道  
カトリセンコウ 他④/寺澤剛夫  
怒アッ! 他③/佐藤貴行  
●青森県  
蚊/村林恒  
●岩手県  
扇風機 他①/中崎孝司  
●宮城県  
あひるがいつぱい/小野寺健一  
ウルトラマン 他①/後藤道彦  
●秋田県  
卓球/今野剛人  
時代はモトローン!!/京屋聡  
●群馬県  
蚊/上野悟史  
●埼玉県  
花火/星野典久  
●千葉県  
あり地獄/渡辺憲一  
雷 他①/緒方正樹  
さあ、食べよう!!/松田裕之  
海 他①/緒方正樹  
●東京都  
22才のBirthday/神谷和宏  
クラクション 丸山聡  
WAR PROJECT'91 他⑤/竹中智  
さもだめし/菊池秀悦  
●神奈川県  
ハンター 他①/大塚康正  
ポリンキー 他⑥/原貴洋  
ピーナッツ/中村祐介  
●長野県  
死角/村井淳一  
そーじき/木内靖  
●岐阜県  
毛虫 他①/井添慎太郎  
●静岡県  
無音マシン/西川行夫  
地獄の黙示録 他②/藤原昭宏  
せまりくるとふ/森山健一  
風車の八七の風車/東山宏之  
メーデル/ハーデル/永野隆行  
●三重県  
国旗/森康則  
昔のradio 他②/赤塚淳  
ミラの拡大図 他①/大西良一  
消えた宇宙人/笠木信記  
電光石火 他②/野村平正  
●滋賀県  
NOKOGIRI 他①/白子雅行  
●大阪府  
18禁のチューリップ 他②/福田陽介  
スカッ! 志保直哉  
夜空の星は 他①/橋本毅

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、9月号掲載選考のために6月でしめ切った方たちのふんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしています。

バトカーのドUBLE効果 他①/森津正臣  
夏/竹内陽一  
●兵庫県  
ぼたる/谷口文宏  
●広島県  
鉛筆 出口智秀  
偶然/大崎秀照  
WAVE 他③/神田里志  
だいもんじ 他①/佐藤和則  
かきこり 他①/小林大介  
●高知県  
ラバース・コンチェルト 他③/岡村大  
●福岡県  
BREAK DOWNのような……/村下邦昭  
殺しや 他①/澤田秀昭  
仮面ライダー 他①/???  
SIN & SIN 他②/今津善行  
●熊本県  
あひすきやんでー/大塚明日海  
●ドイツ  
煙草/富田稔

## FM音楽館

●北海道  
G I S H/信原直幸  
「ザナッナリオII」よりNULDOUR 他①/寺澤剛夫  
●青森県  
「イスIII」よりDancing on the road 他③/安田雄也  
「イスIII」よりレドモント 他④/大庭正仁  
●福島県  
「ロックマン3」よりBOSS 他①/神野誠  
●栃木県  
この世の果て/加持隆士  
●埼玉県  
一週間 他①/児玉穂  
「イスIII」より貿易の町レドモント/宇田川仁  
●千葉県  
「ソーサリアン」よりシナリオ・クリア 他①/政木将利  
暗黒の道 他③/松村弘和  
「イスIII」よりBe careful 他①/平田裕亮  
●東京都  
「イス」よりSYONIN/佐藤哲郎  
古時計の歌 他②/藤田毅  
「ドラゴンセイバー」より水没都市 他②/竹中智  
「大航海時代」より上海部 他①/松本天  
●神奈川県  
ニ光テレホンショッピング/原貴洋  
過激な淑女/鈴木朝夫  
「ファイナルファンタジーII」よりMAIN THEME 月村英史  
●長野県  
コンビニS 他⑤/中島健仁  
町の曲/清水邦彦  
「プロジェクトA子完結編」よりさよならのシグナル/竹内千博  
●新潟県  
「ドラゴンクエストIV」よりElegy 他⑥/水落博英  
「ソーサリアン」よりメデューサの首・森 他①/田中和也  
●富山県  
「イスII」よりランスの村 他①/井上清一  
●岐阜県  
「ドラゴンクエストIV」よりおてんば姫の行進 他⑥/各務裕之  
●愛知県  
「ドラゴンクエストIV」よりおてんば姫の行進 他②/宇佐見五  
小ワザ短編〜The Little/伊藤友則  
「ジーザス」より蒼い無限 他②/長井錠  
●大阪府  
スカボローフェア/福田陽介  
I I P M オープニング・テーマ/干場裕昭  
FORCE 他②/福井英晃  
●兵庫県  
「ソーサリアン」よりオープニングテーマ・森仁史  
ドルアーガの塔 B G M 他④/池田雄輝  
●鳥根県  
Yesterday/青木稔  
●広島県  
It's a Melody 他①/佐々木達也  
●千葉県  
●香川県

新鬼ヶ島2章 他⑤/篠原一太  
●鹿児島県  
「となりのトトロ」よりさんぽ 他②/藤山順一

## ほぼ梅屋のCGコンテスト

☆イラスト部門  
●岩手県  
アクティの光/千田昭則  
●栃木県  
旅人の夜/田村真一  
●群馬県  
BIT?/宮本正太郎  
●東京都  
真夏のめぐらん♡/前原正典  
●神奈川県  
いつのことか……/広瀬雄  
勇気/中村和洋  
●長野県  
ココロ 他③/小林敬一  
●新潟県  
空に/竹内直也  
●愛知県  
フライキッド 他②/松浦諭  
●京都府  
READY!!/三浦一誠  
●大阪府  
FIEND 他④/北尾朋得  
●兵庫県  
舞踏会にて/川畑賢作  
ASSASSIN/春日武浩  
●岡山県  
桜が咲いた日/川崎寛文  
●愛媛県  
ハゲちゃん/越智大作  
●福岡県  
DORAGON/宮原慎事  
●鹿児島県  
お・し・ょ・く・じ/横塚祐輔  
☆紙芝居部門  
●青森県  
TOP GUN! トップ群! 飯村憲仁  
●長野県  
マーメイド・白龍伝説 他②/渡辺誠治  
●大分県  
冒険者/新野雪広

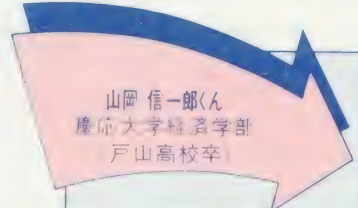
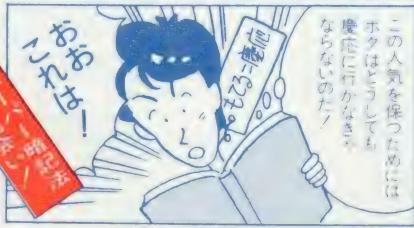
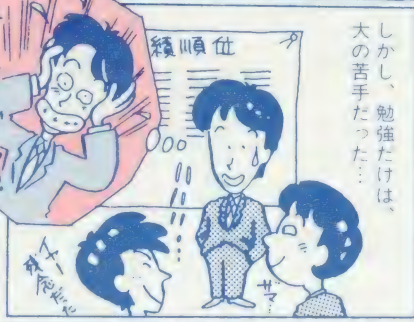
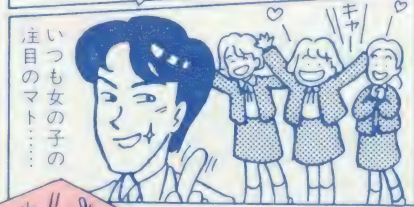
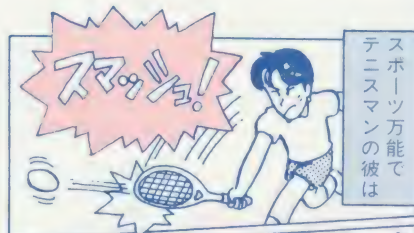
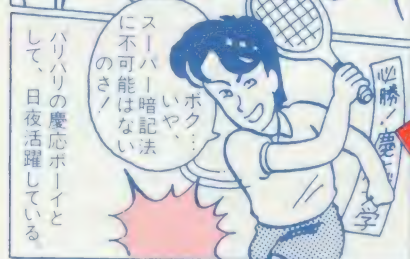
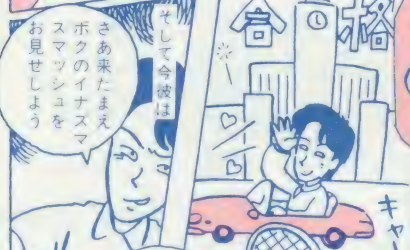
## ゲーム制作講座

●群馬県  
古代道 他①/井ノ川順二  
●広島県  
裏切りのカード〜THE BETRAYER〜 他①  
竹崎祥英  
オタクケマン物語/山本晋士  
●東京都  
デュランダルズ/加藤晋蔵  
ケープ/加藤隆徳  
●神奈川県  
怪獣救出〜老いた飼育係の物語〜/稲垣健  
●長野県  
Crystal Eyes/竹内千博  
●兵庫県  
アポロ族の挑戦/ 他①/松田哲之  
●宮城県  
渋谷の野望〜どれ、なんばしてみっぺ〜/渋谷伸一郎  
消防士哀歌 吉田良  
●愛知県  
じゃんけんグランプリ/中村則夫  
●高知県  
A B 岡村太  
●徳島県  
ストレンジ・ドラゴン〜邪教の神殿〜/矢戸保夫



# スパー暗記法

TM



**偏差値アップにすごい威力!**

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に2多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すこしいな

**学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも一発合格!**

**案内書無料急送**

●とじこみハガキを  
今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!  
☎東京 03(3318)6111  
受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター  
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

合格術の達人

●主任講師  
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!  
私の暗記テクニックのすべてをお伝えしよう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III (医学部) に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生の方に与えられるもの。)

**次はあな**

**苦手の暗記が得意に!**

勉強の大きらいだった僕がスパー暗記法に出会ったのを機会に、苦手の暗記ものがおそろしいほど得意になりました。机に坐る時間が楽しくなりました。おかげ様で、好きな理科室の学部に入學できて、感激を味わっています。

西方 裕暢  
日生産工学部  
日本経済大学卒



# ●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

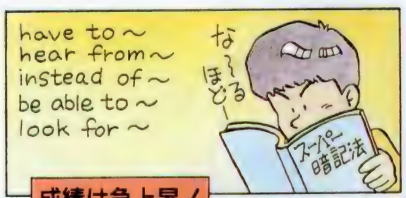
暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

## ●大学受験コース

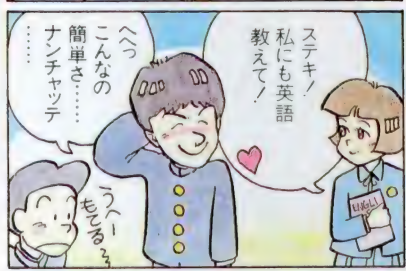
## ●高校受験コース

## ●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。



成績は急上昇!



武南秀治くん  
海城高校(文京五中卒)

志望校に逆転合格!

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやった3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

●現在、会員数  
150,000人!  
萩原先生に全国から20,000通以上の  
お礼の手紙が毎年  
指導部に届いてい  
ます!!

# たの体験が... ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

**世界史を克服して東大合格!**

埼玉 いづみ  
東大文Ⅲ・上智文学部  
歴史商学部・早大一文  
(桜蔭学園卒)

お陰様で今春、東大文Ⅲに合格しました。夏休みから日本史、10月からは世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト(世界史で受験、東大二次に間に合ったのは暗記法のおかげです。

**暗記法でたちまち学年トップクラス!**

斎藤 均  
福島高校  
(梁川中卒)

クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬くらいでした。成績も三三三三三、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日三時間以上勉強したら最後の模試で八番に受験もラクラク突破しました。

**成功したのはこの方法だけ!**

加藤 範子  
跡見学園国文科  
(日大桜ヶ丘高卒)

受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にピッタリと合っていたのが、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていましたが、多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ。

**難関、早稲田の壁を突破!**

山田 和範  
早大商学部  
中大経済学部  
(海城高卒)

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでます。

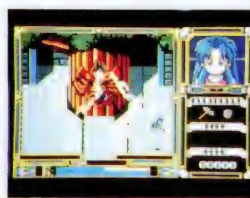
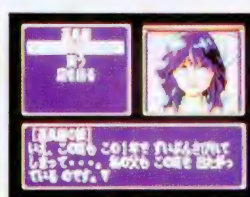
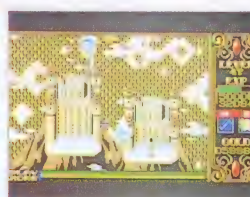
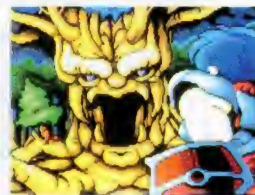
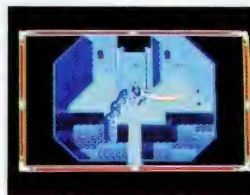


# Xak<sup>TM</sup> [サーク]

© 1989 MICRO CABIN



たったひとつ、真実を伝える伝説がある。



NOW ON SALE  
CD「Xak II & FRAY」  
¥2,400(税込)  
DASTAM  
株式会社ポリスター



Xak series  
第4弾

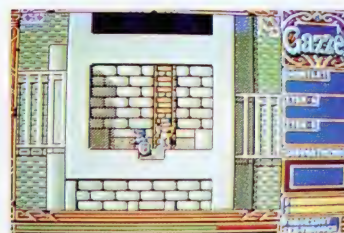
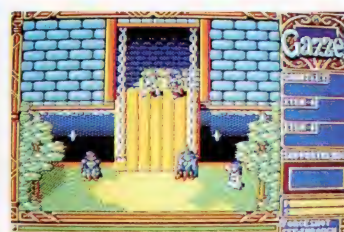
～Xak Precious Package～

# The Tower of Gazzel

©MICRO CABIN

—ガゼルの塔—

結末の勇者達、今、超越の力を導かん。



**MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応**

**3.5"2DD** (要VRAM128K)

**MSX MUSIC** 対応FM音源

**S-RAM 対応**

**9月発売予定!!**

●PC-9801VMシリーズ/PC-88VA対応 5"2HD 3枚組 ●PC-9801UVシリーズ 3.5"2HD 3枚組 ●PC-8801SRシリーズ 5"2D 6枚組 好評発売中!!

**THANKS PRICE! ¥7,800 (税別)**

Xak series プレミアムグッズ付

Game Design, Graphic & Scenario / 川口洋一郎 Traps & Maps / 久保泰章 Op. Ed Graphic & Advice / 柳島秀行 Graphic / 青木文秀 Scenario Programming / 山田浩司  
Programming / 永井勝也、伊藤勝己 Sound / 新田忠弘、福田康文、瓜田幸治 Image Illustration / 菊池通隆 Produce / 三曾田明

**マイクロキャビン**

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. 0583(51)6482



のーみこネコネ  
**COMPILE**

©1991 COMPILE

# DRAGON QUIZ

RPG ドラゴンクイズ

★大変だ！お姫様が家出した！

お姫様がペットのドラゴンを連れて家出した。  
早く捜し出して仲なおしくちゃ！

★戦闘がクイズになった！

戦闘がすべてクイズになってRPGの常識を  
チョットだけ打ち破った！




9月20日発売予定

MSX2/2+    **¥6,800** (税別)



1A-9105

## アクションパズルゲーム

MSX2/2+   

10月25日発売予定！ **¥6,800** (税別)

# ぷよぷよ

**Disc  
station**

## ディスクステーション #29

9月6日発売予定！

Disc 2枚組

**¥1,940** (税別)

MSX2  MSX2+  

●MSXマークはアスキーの登録商標です。  
●編集の都合により、内容が一部変更  
する場合がありますが、あらかじめご了承  
下さい。 ©1991 COMPILE DS#29

## バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません。

ニューDS1月号(CD付き).....2,900円  
ニューDS2月号(4-12月号).....1,940円  
DS#20(3枚組) #22(CD付き).....2,980円  
DS#21/23-28.....1,940円  
DSSP「春号」「夏休み号 秋号 クリスマス号」.....3,980円  
DSSP「初夏号」.....4,800円  
DS0X#1「ルーンマスター」 #2「電脳探偵」 #3「にんげん」.....3,880円  
真・魔王ゴベルアス・ランダーの冒険 一冊に収められた冒険物語.....7,800円  
アレスタ ゴルビーのハイライン大作戦 ルーンマスター三國志伝.....6,800円

●アレスタ2は完売いたしました。  
●1月号-2月号は、在庫が残り少なくなっています。  
★創刊準備号-6号はTAKERUでも購入可能。

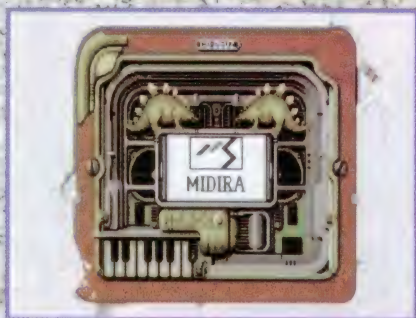
DS98#0(PC-9801用).....2,900円  
DS98#1-4/EX#1-3(PC-9801用).....3,980円

【通信販売購入方法】 現金書留か定額為替で商品定価+  
消費税+送料210円を商品名、あなたの住所、氏名、電話  
番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り  
下さい。宛名は「通販の王(子/女)様」係

## 社員募集

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。  
プログラマーの達人、なんでも掛けちゃうデザイナー！  
サウンドスタッフ！ 企画スタッフ！ 総務する人！  
広報スタッフ、企画営業等々！ 詳しくは下記の住所まで  
問い合わせね。





新発売!



## A-SET

(MIDIサウルス+CASIO  
CSM-1)  
¥17,500(税別)

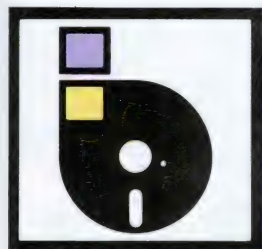
## B-SET

(\*MIDIサウルス+KAWAI  
新製品  
価格、発売日未定)

## C-SET

(MIDIサウルス+Roland  
CM-32L)  
¥88,800(税別)

\*KAWAIの新製品は(KC-10)相当のものです。内容に変更のあった事を深くお詫びします。



## SAURUS LUNCH MIDI

### MENU

おどるボンボコリン  
Truth  
Alone Again  
Venus  
その他全10曲

このソフトは「MIDIサウルス」又は「MIDIRA」が必要です。  
「MIDIサウルス」「MIDIRA」等のBITのツールにて各種データ  
を取り込み編集する事が可能です。

CASIO - CSM-1用  
KAWAI - PHm用  
Roland - CM32L用

各¥3,400(税別)

新発売!!



## GRAPH SAURUS ver 2.0

- ▶MSX DOS・DOS2搭載
- ▶ディスクウィンドウ形式を採用
- ▶文字フォントモード(漢字ROM内蔵MSXにのみ対応)
- ▶システム変更(スクリーンモードの簡易変更)
- ▶ミニパレット

¥12,800(税別)

### 「グラフサウルス」バージョンアップのお知らせ

バージョンアップを御希望の方は、グラフサウルスのシステムDISK(パッケージは送らないで下さい)とバージョンアップ料3000円を貴方の住所・氏名・電話番号を明記の上、BIT<sup>2</sup>宛にお送り下さい。バージョン2.0の「システムDISK」と「ユーリティーディスク」と新しい取扱い説明書を10日前後でお送りいたします。



(株)ビット

(株)コテュー・コンピュータ

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14

東宮/バレス神宮401

TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

### 適価販売のお知らせ

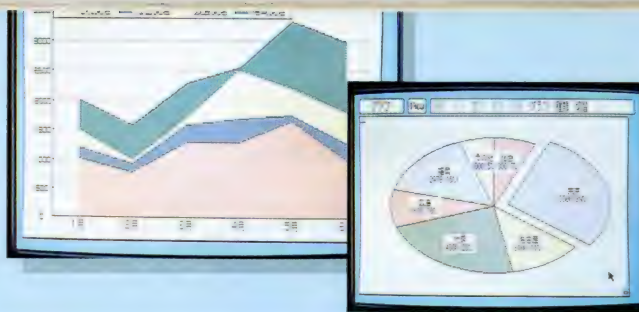
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT<sup>2</sup>通販部」まで、お送りください。(送料は無料です。)

### 株BIT<sup>2</sup>スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは03-3479-4558へ  
アルバイトもOK!



# ASCII



## MSX ViewCALC

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC [ビュー・カルク]

近日発売予定

MSX turbo R専用  
MSX turbo R  
価格14,800円  
(送料1,000円)

## MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに  
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア  
「ViewCALC」新登場。  
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、  
グラフ機能をフルに活用した  
シミュレーションも可能です。

あとと便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

## MSX 増設RAMカートリッジ

価格 30,000円 (送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載／例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムーズになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠／日本語MSX-DOS2のマップサポーターテンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル

★注意：MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。) またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCalc」とデータの互換性があります。)

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD) / マニュアル一式

必要

★本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

★「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。



MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス  
MSXView [エムエスエックス・ビュー]

好評発売中

## MSXView

MSX turbo R専用

MSX turbo R

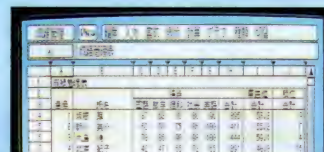
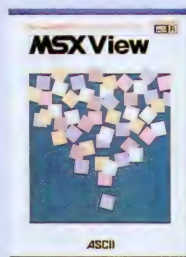
価格 9,800円  
(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス「GUI」を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／「MSXView」対応ソフトなら使用法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD) OverVIEWディスク(3.5-2DD) 専用漢字ROMカートリッジ / マニュアル一式



●この誌面の表示価格には消費税が含まれておりません。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03)3486-8080 大阪 (06)348-0018 株式会社アスキー



# この迫力は聞き逃せない! 本格派ダンジョンゲーム登場!

遙かな魔王の迷宮へ、ミズマは聖騎士への第一歩を踏み出した。

玄田哲章、篠原恵美、飯塚昭三たちが、

キミをイメージ・ゲームの世界へ連れていってくれる。

人気の声優陣が、臨場感たっぷりのサウンドに乗り、

くり広げるドラマティック・ゾーン。

感動と迫力の世界が、電話の向こうから、今やって来る。

**山口勝平、速水奨……人気声優陣による  
本格ダンジョン・ゲーム!**

豪華賞品も  
当たるぞ!!

- 話題の声優(山口勝平・篠原恵美他)起用。想像の世界がビジュアル・アップ。
- 各シーンごとに記念品をプレゼント!
- ラストまでいったら、抽選で豪華賞品をプレゼント!



New

東京 ☎0990-33-9911

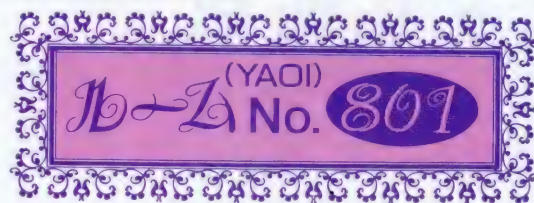


ミルベ メディアル コーポレーション

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 水道橋MSビル ☎03-3265-6311



プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分120円がかかります。この番組は(社)全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください。



ラビリンス  
第一話『再開の迷宮』

アーティストの弟とロックミュージシャンの兄——

美しい兄弟の幻想純愛ロマン。

耽美な世界へコンタクトしてください。

東京 ☎0990-313-801 (YAQI)

美しい兄弟との純愛ロマン。

主役はあなた



1か月の訓練で0.2から

1.0も夢ではない!

●当プログラムの開発者のご略歴



ユージンクォーリー博士

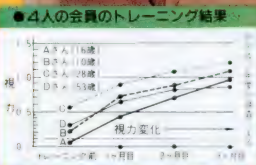
●ユージンクォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

器具や薬は一切使いません!!

# 視力回復

© 1987 BERESFORD VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

今スグ、  
やってみて  
ネ!



日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

近・乱・遠視、老眼も可能 / 視力0.1以下でもあきらめるな /

メガネ、コンタクトに頼りすぎいませんか? 本当はわずらわしいのに、いつのまにかストレスになれてしまっているだけなのです。

もともと近視・乱視・遠視、老眼などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象に過ぎません。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナーシステムです。短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います!

朝晩20分、1か月お試しになってください!

このトレーニング講座は、視力劣化の一番の原因である「ストレス」をまず、とりのぞきます。25のトレーニングメニューに従って朝晩20分の訓練を続けるだけでOK。ムリなく楽しく、眼の自然回復力を促しながら、目標を達成することができます。特に10代から20代の近視や40代からの老眼には効果バツグン! 早速実行しましょう。

案内書は無料です。あなたの眼に、奇跡を!

トレーニング講座  
TM

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください

見るだけでタメになる  
カラー版で見やすい!

案内書無料急送

とじこみハガキを今すぐポストへ!

お急ぎの方は 東京03-3318-6111(代表)  
お電話でどうぞ!! ●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

体験者の喜びの声

中野によった頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしましたか、失敗。現在当講座でトレーニング中ですが、視力が1.0以上も目前

大田区 島田龍也(15歳)

現在個人中ですが、勉強勉強で通視がひどくなり訓練を始めました。2か月後には0.8までより、運動免許もパス。勉強にも集中できます。

新潟市 平井栄一(18歳)

11歳の息子が医者からメガネをかけるように言われ泣きました。一緒に訓練した結果、0.1から0.5に視力アップ。近視は遺伝ではない!

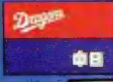
国立市 町田信子(42歳)

東京都杉並区成田東4-36-15 日本視力回復協会

禁複製

お子様からご老人まで、視力の悩みを一挙に解消!!





東尾 修



現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

東尾 修  
監修

# プロ野球 スタジアム'91

## 東尾 修のブレイク・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!



バー  
方式  
投球  
法

オールスターズの選手たち

END	B	N	G	O
1 まつなが三郎				
2 おかた 二毛				
3 きよはら右右				
4 おちあい南右				
5 はら 左右				
6 いしむら中西				

12  
球  
団  
実  
名  
採  
用

対戦型

1人でも遊べます

# バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング



好評発売中  
ゲームボーイ  
スポーツ

価格4200円(税込)

制作: 徳間書店インターメディア株式会社  
発売: 株式会社徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
03-3433-6231



キミだけに愛を...

好きだ...だからね...いいだろう

どんなにすごいファンタジーにも負けない  
インビな日常が  
彼女たちのスカートの下にある

**GAME**  
テロポリス

8月12日(月)発売

PC9801V/Rシリーズ対応(HD×3枚)  
要640K/アナログディスプレイ

近日発売!

近日発売!

X68000(HD×3枚) MSX2/2+/turbo-R(DD×5枚) 7,800円

各定価

通信販売

お申し込み方法は、月刊テクノポリスに掲載されているTim誌上通販の広告ページをご覧ください。

徳間書店インターメディア株  
ゲームテック/ポリス  
〒105 港区新橋4-10-7  
パソコンソフト制作室



## EVENT 電遊フェスティバル

今年も夏の熱風とともに、全国各地でイベントが開催された。今回は前半の3か所について報告したい。各地ともターボ目を何十台も配置して、人気

の新作ゲームが遊び放題。期待の『サーク・ガゼルの塔』もお目見えして、楽しいイベントだった。そうそう『ソーサリアン』も発売直前で、なんだか会場がド

キドキしたぶんいきだったし、リバーヒルのステージも楽しかった。

また、くわしくは来月報告することになるが、みんなの作ったゲームの人気投票や、CGの展示もあって、ユーザーの参加するイベントという印象を強く受けた。



## BOOK スーパープロコレ

7月24日に発売になった『スーパープロコレ』、もう買ってきたかな。いつも5月下旬に『ファンダムライブラリー』を出しているのだけど、今回は特別のセレクション版を作ってみた。なぜかっていうと、まえのライブラリーはすでに在庫がないのに、よくほしいという問い合わせを受けるからだ。そこで、とくに人気の高かったもの24本を選んだ。それをそのままそっくりおさめた付録のディスクもうれしい。打ちこまなくても遊べるのだ。本のほうではプログラムの解説をいつものように行っているの、自由に改造したり、内容をくわしく知ることができる。自分でゲームを作りたい人にはよい

参考書となることだろう。本屋さんがないときは、『徳間書店から発売になっている』(トクマ・インターメディア・ムック)『スーパープロコレ』定価1980円の本を取り寄せてください。といって注文してくればよい。しばらくすると入荷されるはずだ。

最後に掲載ゲームを紹介。RPGは『すわいん』『まものクエストI&II』『たこの海岸物語PART3迷宮編』『CHOPS』、SLGは『LAST WAR I&II』、ほかにパズル6本、シューティング4本とレースゲームなどがおりまぜられている。なかでもMSX大賞の『かに道楽』と『まものクエスト』がおすすめ。

### 本とディスクがセット



## BOOK 美少女本2冊

夏が終わっても美少女たちは元気そのものである。そういうわけで、美少女の本を2冊紹介しよう。

①アリスソフト美少女アルバム／徳間書店／1380円(税込)／9月27日発売予定

美少女の代名詞の『アリス』を会社の名前にしてしまっているアリスソフトの本が出る。『闘神都市』『ランス』といえば、もう知らない人はいない。そんなアリスソフトのすべてを満載した本である。すでに美少女アルバムシリーズ3冊目ということで内容も想像がつくだろうが、まず全ソフトの紹介、全登場人物のカタログ、事務所大公開、

原画コレクションとドローンとつづく。付録は『道輪新聞』という不思議な新聞。どんな内容がはかお楽しみ。

②'91年上半期最新美少女総覧／徳間書店／1980円(税込)／発売中

美少女というジャンルに入るすべての女の子を一冊に集めた究極のカタログ本。ゲームやアニメに登場する女の子はもちろんのこと、アイドルやモデルという身舎(?)の女の子もまじえて超豪華500名収録。世のなかにはこんなにかわいい女の子がいっぱいたのかとちょっとびっくり。圧巻なのだ。ふつうの趣味や好きなもののほかに指輪のサイズなどのデータもバッチリ。



アリスソフト  
美少女アルバム  
9月27日発売予定  
定価1380円・発売／徳間書店



'91上半期  
最新美少女総覧  
発売中  
定価1980円・発売／徳間書店

いろいろあった夏ともお別れ。これから文化祭をはじめとする教養を高める季節だ。というわけで本などの情報を多めに紹介。それとFMバックのその後についても報告をする。



アンケート  
ハガキより

●平和主義者。私の夢は世界を征服して1人1人を改札口に通して、私が僕に入ったらOKで気に入らなかつたら穴があいて、佐渡の島に流されます。そして私に気に入られた女は……。すると世界の人口は1億人になり、日本の人口は男が8人、女が2917321人(調査済み)になる。これで公害問題などがなくなり平和になる。私はそんな平和主義者になりたい。(どこかや)(大阪府・大阪の四冠王)⇒関西人はまったく。(バ)



こども  
ハガキ  
相談室

山口県光市の川部剛くん・16歳の相談です。●ディスクに2DDや2HDなどと書いてありますが、これはいったい何ですか。●まずここは両面の意味です。DDはダブル・デンスITY(DDENSITY)の略です。日本語では2DDを訳して両面高密度倍トラック記録方式。2HDを両面高密度倍トラック記録方式といいますが、フロッピーの記録部分の密度が高くなる(2DDより高密度)2HDのほう、したがって記録量は増えます。ちなみにまへの2をフロッピーのサイズを示し、3.5インチはマイクロフロッピーディスクの略MFです。





## こどもハガキ相談室

神奈川県川崎市の松原里恵さん・19歳の相談です。●たまに本屋で見つけたのですが、「ロードス島戦記・福神漬」ぐらいのパッケージでパソコンソフトが売っています。価格がいきなり2500円とかなんですけど、あれっていったい何ものなんですか。ふつうのものとは違ひですか。●ちやうど今月紹介しているSOFBOXのソフトを本屋さんで見かけたようですね。値段が安いのはいつか理由があると思います。まず心当たりは、本屋の流通は卸価格がソフトの流通取り分がかなり少ないこと、パッケージを小さくすることで費用を低くしたことなどでしょう。もちろん内容はそのままですから心配なく。

## CONTEST

### ソーサリアン・シナリオ・コンテスト

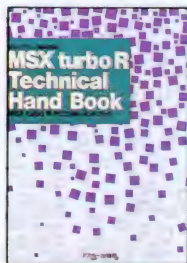
「ソーサリアン」が発売になって約1か月。1年まえのMファンではまだ働きかけを考えている、という段階だった。なのに、いまでは「戦国ソーサリアン」の移植まで決まっている。驚きである。そこで、にわかに新しいシナリオの話がわいて出た。いまはまだ何も決

まっていなが、読者の人のオリジナルのシナリオを今年の年末に募集して、まずMSXから制作する予定だ。もちろん制作はブラザー工業とティールハイトのコンビだ。そしてMファンも当然お手伝いする。くわしい応募の方法は来月お知らせする。お楽しみに。

## BOOK

### MSXturboRテクニカルハンドブック

ターボRのすべてを解説した本が発売になった。プログラムをやっている人には必携の書だ。内容はもちろんR800、PCM、VDP(V9958)、MSX-MUSICについて。R800とZ80の切り換えの解説や、R800のインストラクション表もある。とにかくターボRの資料が満載だ。ただしDOS2とメモリアッパーについては未掲載。発行「アスキー」、定価2500円(税込)。



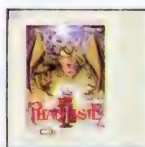
●MSXマガジンに連載になっていた記事の再掲載分、ターボRに関する資料や表を満載、プログラムを組む人はぜひ持っていたい本だ

## SOFT

### SOFBOX (ソフボックス)

ちょっとまえのゲームだけど、ちっとも古さを感じさせない珠玉のタイトルを低価格で、しかも近くの本屋さんで買えるように考えられたのが、SO

FBOXのソフトたちだ。MSXでは「抜忍伝説」「ファンタジー」「メルヘンヴェール」などのRPGをはじめ、現在10タイトル(右の一覧表参照)が発売に



●15センチ×15センチの正方形のパッケージ。小さいサイズがうれしい。でかパッケージは値段を取るためのようなのかな

## PRESENT

### さあ応募しなさい

#### ●日本ファルコムから

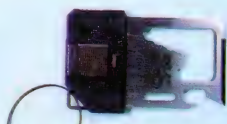
- ①J.D.K.BANDの特製キーホルダー……3名様
- ②サバイバルキット……2名様



●J.D.K.BANDのキーホルダーはいよいよ、おもしろいデザインがいろいろある。

#### ●SOFBOXから

- ③「メルヘンヴェール」……5名様  
アクションRPG(システムサコム)。
- ④天使たちの午後II……5名様



●機能万端のサバイバルキット。出でたら大活躍を期待させて人を呼ぶんだって

## F M PAC

### その後のFMパック



ついに再発売、といっただけでなんだからその後ははっきりしなかった。いったいどこで手に入るのか、すでに売っているのか心配をおかけしたままでもうしわけない。とにかく以下の形でちゃんと通信販売で手に入れることができるようになった。買いたい人はハガキが電話で以下のイベントスタッフ事務局へ、予約を入れてほしい。ハガキ

●S-RAMつきFM音源カートリッジ。7800円 通称「FMパック」

の場合は必ず、①ほしい本数②住所③氏名④電話番号を明記すること。(送り先)〒160東京都新宿区西新宿1-16-4フジビル2「エコー企画内イベントスタッフ事務局・FMパック」係  
問い合わせは☎03-3343-4794まで。

## RENTAL

### 文化祭ターボR貸し出し

毎年行っているこの企画も今年で4回目。希望者は書式にしたがってもうしこみを。ただし、事前に担任や顧問の先生の許可を得てからね。対象は10月1日以降開催のところのみ。あて先はMファン文化祭係。住所は下のプレゼントと同じ。しめ切りは9月20日。当選者には25日に直接電話で連絡。

〈もうしこみ書式〉①文化祭の日程②企画内容(なるべくくわしく、レポート用紙などに図を入れて具体的に)③出しものをやるクラス(クラブ)名④クラス(クラブ)の人数と活動内容⑤担任または顧問の先生の名前⑥学校名と全校の生徒数⑦もうしこみ者の住所・氏名・電話番号(ふりがなもお忘れなく)

#### MSXで発売になっているタイトル

タイトル名	定価(税込)
メルヘンヴェール	2500円
天使たちの午後II	3200円
抜忍伝説	3000円
魔界復活	3000円
T.D.F.	3000円
カサブランカに愛を	3000円
中華大仙	2500円
魔宮殿	2500円
忍者	2500円
ファンタジー	2700円

なっている。とにかく2500円~3200円という価格はうれしいかぎりだ。発売当初の約2分の1である。そのころはお金がいなくて買うのを見送ってしまったものが、かんたんに買えるのである。問い合わせは☎03-5397-8688S OFBOXまで。

- 美少女アドベンチャー(ジャスト)。
- ⑤中華大仙……5名様  
シューティング(ホット・ビー)。
- ⑥T.D.F.……5名様  
ウォーSLG(データウエスト)。

- ⑦忍者……5名様  
忍者となるSLG(ポストエック)。
- しめ切りは9月30日。発表は11月8日発売の号の欄外で。応募方法は下のかこみを参照のこと。

応募方法 官製ハガキに左の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年齢・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7T.I.M「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは9月30日必着。発表は10月8日発売の本誌で。

プレゼント係より 9月号当選発表のふんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「ピンクソックス4」「提督の決断」「ウィザードリィ」「ドラゴンクエスト」をのぞくすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページ発表の何の件かを書き添えて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。



アンケートハガキより

●もつこり / 7月26日 Tue 7PM. ふと窓から外を見ると、もつこりとした黒い雲が、手の届きそうなところに浮かんでいて、1列になって風に吹かれていた。僕はこういうちょっと怪しげな空が好きだ。しかし、3分もたたないうちに雲はとぎれて、青い空になってしまったので残念だ。(千葉県・大塚裕之) ●それは残念でしたね。それにしても、もつこりというのは納得いかない。(バ)



## おはなしにちわっ



●こけしをもらうのも迷惑だが、ある日となりの家が引っ越したからといって、日本製の人形(無表情)をくれた。ジャンケンで負けたオレはその人形を部屋に飾ったがその夜は眠れなかった。(東京・菅原健吾)

私もおじいちゃんが死んだとき寂しくてわんわん泣いたが、その夜おなじ部屋で寝かされたときは、こわくて号泣したぞ。

●子供が夏休みに入り、小学1年生の娘にさそわれ、早朝ラジオ体操に行きました。6年生が前にならび体操を指導している中に、体格が良く笑顔のカワイイ女子が視に入り、娘のことなど忘れてみとれていました。(静岡・杉山廣)

体格がよく笑顔がカワイイというのは、若花田のようなものでしょうか。それはさておきお父さん、漢字覚えてくださいよ。

●プールにはいった後で、おしりがかゆくなるのはどうしてか教えてください

**BABO'S**  
わたしに  
きくか!?



Q この前の数学の時間、いつものようにおしゃべりしていたら、ふな先生に「だまってしゃべろ!」と注意された。どうすればいいのでしょうか。(東京・小野大輔)

A そういう理不尽なことをいうひとが日本には1億人くらい生息していると思われる。そんな人に出会ってしまったときは、相手の理不尽さを責めず、どんなときも理不尽に対応出来る人になることが生きてゆくというこ

い。(兵庫・坂本貴昌)

プールがどうという問題ではなく、もともと虫がいたものとみろぞ。

●スタルピン投手の話も好きですが、ヨトウムシの話のほうが体がムズムズしてきて好きです。「スーパーマリオだ1千万円だせ」は、タイトルのインパクトだけで鼻血がでるほど爆笑しました。(北海道・藤浦康也)

そんなにおもしろいことはきっと私がいったに違いないと思っていたら、ヨトウムシとマリオは泉麻人の本に出ていたネタだったぞ。マリオは絶対に東スポの見出しだと思ったのに。

●昔、日曜の朝「おはようサンデー」というマラソン番組をやっていたが、コント赤信号の渡辺正行の出身地だということで、よく千葉県大多喜町で録画をしていた。ちなみにうちの父もその出身で、渡辺の家から1キロくらい離れたところにすんでいたらしい。(千葉・オッペケベ)

なんの自慢にもならないこのハガキを採用したその心は、やはり知っている人は知っている「おはようサンデー」だろう。赤信号の3人が、ただ子供と走

とだ。したがってこの場合には、小野に腹話術を習得することをすすめる。まずは形からはいてみよう。

蝶タイにサロベツというのが望ましいファッションだが、長いまつげにできるだけ端むき目、何度もばちくりしていただこう。その場合名前は「チャッキー」などがベスト。口の脇に2本線を書くのもわすれないうえだ。

これでだまってしゃべることもOK。友達はなくすかもしれないが、先生にも殴られるかもしれない。そうしてるうちに時は過ぎてゆくものだ。

るだけの、今なら絶対にやらないような番組だ。「マラソン番組」となどという呼ばれ方をされているが、そんな番組の種類はほかにはないだろう。

●家の真向かいにすんでいる新婚夫婦は、毎日窓をあけ放して、一緒にお風呂に入っている。父は毎晩2階から盗み見ては、「悦」に入っている。(埼玉・野辺友子)

あんまり普通に書いているのだからボツにするところだったが、なんだ野辺じゃあないか。野辺も野辺ならおやじもおやじ。仲間に入って背中でも流していただけるとテレカくらいならあげてもいいぞ。

●5月の終わりに右手首を怪我して、7月号のアンケートが書けなかった。だが、ようやくギプスがとれましたので、ペンが持てます。右手が使えないのはつらい。字は書けない、バイクは乗れない、暑い。みなさん気をつけてください。(岡山・宗高修)

そんな手で書いたから気味の悪い文面なんだな。いやがらせかと思ったぞ。そんなに無理をしてまで出すようなモノではないぞ。そんなに無理をしてまで買うような本ではないという説もあるが。

### がんばれ 田中コーナ—

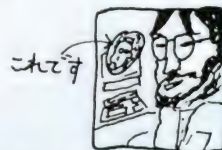


### 白雪姫と七人の...



●岐阜・田中将司へあまりにも大量に送ってくるため、編集部ひきだしに眠っていたタナカの作品を、その熱意にこたえて最新作・旧作おまけまでいっしょに公開する。作品の傾向から、タナカはかなりの教養の持ち主とみた。そして随所にエリート意識と挫折、くわえて捨て切れぬ野望がうかがえる。ファンダムでもプログラムが採用されているが、この執拗な投書攻撃は、MSX・FANにいくにも、やがては屈服しようというもろもろの裏面が?「メデマ」。

●ふと今年の5月号を見ていて気がついたんですが、FAN CLIPのしまづ★どんきちゅう人の顔の前に、人の顔みたくないものがうつってました。これは編集部の本にもありますか? なんかこわいなあ。(三重・若林孝一)



普通の顔じゃないんだ。これが、なんかくすれてるんだよ。

しまづ★どんきの影でないとしたら、彼は霊に邪魔されているにちがいない。それが水子でなくてなんなのでしょう。息子が霊に邪魔されて家庭内暴力に走ったが、おかげですっかりいい子になりましたと感謝されている池袋の「真言密教の運命改善根本道場」霊視の伝法院をおすすめしましょう。秘密厳守だそうです。(バボ)

ところで編集部の本やもとの写真を調べた結果、とくに異常はありませんでした。きっと、若林君の本だけです。そー。(担当デスク)



あもしろい話は  
おはこんへ

【募集内容】「おはこんへ」はついに次のような投稿を待っています。しめ切りのない、1街で、学校で、会社で、自宅、テレビの中で...偶然見つけた「おもしろいこと」国籍性別ジャンルを問わず。バボ係まで住所は前ページの応募方法参照。2美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打動させるハガキアート。3アニメマニア。係まで。4新作、古典を問わず、イラストにさまざまな種類の技講座。5イラスト講座。係まで。6ふつうの人には相談できない特殊な悩みのこと。7わたしにきくか?係まで。【特典】1、2はとくに功績のあったハガキに、3、4は採用者を賞にMファン特製テレカをさしあげます。



# GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

ついに「ゲームミュージックフェスティバル'91」が開催された。各バンドのライブ・パフォーマンスには目をみはるものがあり、GM安泰を確信していた。来年は武道館だ！

## 9/5 パーフェクトセレクション・ドラキュラ

あの『悪魔城ドラキュラ』シリーズ3アイテムが、パーフェクトセレクションに登場。アレンジは、「パーフェクトセレクション・パロディウスだノ」で衝撃のデビューを果たした、Nazo<sup>2</sup>プロジェクトの手によるもの。サウンドは軽めのパーカッションをテンポよくきざみ、黒人ラッパーがからむという感じのハウス・ミュージックが圧倒的に多かった。ほかには、流麗なシンフォニー調やハードロック調の曲、リズムはハウスでメロディなどがフュージョンなんていう変わったものもあった。注目なのは、

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1036
価格	3000円(税込)
備考	

最新立体音響システムRSSをフィーチャーした3曲。ドラキュラの笑い声や棺桶のギョーと開く音が、左右はもとより前後にも回りこんでくるのだ。まさに大迫力！



## 9/5 超絶戦記MA・DA・RASスペシャル

メディアミックス的な活躍をつづける「摩訶羅」の3枚目。今回のアルバムではフルアレンジ10曲を収録した。アレンジャーは、コナミ矩形波倶楽部のなぞなぞ鈴木氏とプレイバック半沢氏、それに新進気鋭のアレンジャー3人をくわえた計5人。まさに5者5様といった、個性的なアレンジを期待してよいだろう。「摩訶羅」といえば「コナミ初の本格RPG」という歌い文句で、昨年3月末に発売になったファミコン版ゲームだ。専用の音源チップVRC6をソフトに内蔵し、サウンド面が大幅に強化されたことで話題となった。コナミが

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7504
価格	2800円(税込)
備考	

ソフト内部をいじるといえるのはよくやることだが、矩形波倶楽部のサウンドがリアルタイムによみがえるということでGMファンにも注目された。独特の雰囲気をもつゲームゆえ、今回のアレンジには大きな期待がかかる。



## 9/21 がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻

シングルにつづき、スーパーファミコン版「がんばれゴエモン」のフル・アルバムがリリースされる。オリジナル・サウンド完全収録(74曲)で、先のシングルでお目見えした「ゴエモン音頭」と「ゴエモン町に行く」の2曲も追加収録された。スーパーファミコンのオリジナル・サウンドということで、アルバム的にはちょっとつらい。まあ、コナミはオリジナル・サウンド作りに定評があるので、どこまで音源を使いこなしたのかは注目に値する。ゲームを持っていない人がスーパーファミコンのサウンド・パワーを体験するには

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1041
価格	2800円(税込)
備考	

格好の材料になるだろう。今回はシングルになった2曲は別にして、オリジナルばかりだが、アレンジをもうすこし収録してもよかったのではないかな。オリジナルがよい曲なので、特にそう思うのだが……。



## 9/21 THAT'S ATARI MUSIC VOL.2

ついでの間、第1弾が出たばかりの「ザッツ・アタリ・ミュージック」だが、早くも第2弾がリリースされる。いままでもアルバム化されずにたまっていたパワーが、一気に爆発したというところか。収録ゲームは、「ガントレット1&2」「ペーパーボーイ」「ロードプラスターズ」「スーパースプリント」「720」「S.T.U.N.ランナー」の7本。特に「ガントレット」の要望が、数多く寄せられていたようだ。アタリのアルバムの購買年令層は、あきらかにほかのアルバムに比べて高い。それもそのはず、アタリのコンピュー

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00070
価格	2500円(税込)
備考	アタリのロゴステッカーつき

タ・ゲームの歴史は他社よりもずっと長いのだ。今回も、おじさん一歩手前のファジーな世代にたくさん買われることだろう……などと書くと、売り上げに影響するかな？



## 9/25 THE BEST OF KOEI VOL.2

すでに相当数のタイトルをリリースした光栄から、2枚目のベスト版が発売される。収録曲は、「信長の野望<全国版>」「三国志」「三国志II」「提督の決断」「大航海時代」の4アルバムから選ばれた18曲。もちろん全曲アレンジ・バージョンになる。

光栄のサウンドは、ほかのレコード会社のアルバムと比較してかなりおとなしい。これはゲームの設定上、どうしてもクラシカルな音作りをせざるを得ないということ、きっと誰かの好み。個人的には、光栄にハードなサウンドを望んでいない(興味はあるけど)。シ

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KEDH-1016
価格	2900円(税込)
備考	





9/21

G.S.M.  
1500シリーズ

TV MANA &amp; TEKIPAKI 東亜プラン

2 KING OF MONSTERS &amp; クイズ大捜査線/SNK

①VIMANA&TEKI-PAKI  
東亜プラン⇒東亜プランといえば究極シューティング路線。その最新作が「ヴィマナ」だ。すでにゲームセンターで大量の100円玉を飲みこんでいるに違いない。一方「テキパキ」は落下ブロックを消すタイプのパズル・アクション。オリジナル完全収録にくわえ、作曲家自身の手によるアレンジ「スペース・ハイ」(ヴィマナ)を追加収録している。

②KING OF THE MONSTERS&クイズ大捜査線/SNK⇒「キング・オブ・ザ・モンスターズ」は、プレイヤーがモンスターとなり、ほかのモンスターを倒して王を目指すというアクション・ゲーム。「クイズ大捜査線」は、ビデオゲーム史上空前のクイズ・ブームに乗って登場した新作ゲーム。このSNKの2アイテムをカップリングしてアルバム化。オリジナルの収録にくわえ、SNKサウンドチームによるアレンジ「THE SUNSET SKY」(クイズ大捜査線)を追加

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00071-1 PCCB-00072-2
価格	各1500円(税込)
備考	

収録。

——ポニーキャニオンのCDには、アルバム化の要望を聞くためにアンケート・ハガキが封入されている。制作には、これが絶大な威力を発揮する。これが新譜を決めるといってもよいくらいなのだ。ぜひ利用してみよう!



## 各社新譜情報

### ★キングレコード

<9月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII⇒2枚組アレンジ・アルバム2弾。CD3800円。  
<10月5日>……●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.4⇒「サンダークロスII」「クライムファイターズ」「ゴルフングレイズ」。全曲オリジナル。CD2800円。  
<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII⇒2枚組アレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。  
<10・11月頃>……●(仮)ファルコム・ボーカル・セレクション⇒ファルコム作品のボーカル曲を10曲程度収録。すべて新録音(新曲&旧曲)。  
——11月頃、「イース」がらみのCDを出すという情報がある。  
★ポニーキャニオン  
<9月21日>……●TVゲームの歴史～カプコン編⇒ビデオで発売中のV O I. 1と2を一挙収録。58分H I F Iモノラル。LD4900円。  
<10月21日>……●孔雀王⇒ビデオ・アニメ化にあたってBGMを制作。ヴ

アーチャル立体音響使用。CD3000円。

●ニンジャ・ウォリアーズ⇒G.S.M.1500名盤シリーズ第1弾。タイトルZUNTATA。CD1500円。

### ★ポリスター

<9月25日>……●ドラゴン・ナイト(ビデオ&LD)⇒オリジナル・アニメ45分ステレオH I F I 7800円。  
●ガデュリン⇒セタのスーパーファミコン版RPGのオリジナル・サントラ。  
●マージャンクエスト⇒タイトーの新作麻雀アーケード。CD2400円。  
<10・11月頃>……●マージャンクエスト(ビデオ)⇒アルバムにつづいてビデオも発売。価格、詳細未定。  
<11月頃>……●スーパーリアル麻雀PIV⇒新キャラたちによるドラマと歌を収録。CD2800円。

### ★アルファ

<9月21日>……●アクトレイザー・オーケストラバージョン⇒オーケストラ・アレンジ。CD2500円。●ベアナックル⇒古代祐三氏が担当したメガドライブ版ゲーム。オリジナル+アレンジ4曲。CD2500円。

### ★徳間ジャパン

<9月25日>……●NCSオムニバス

## ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91の報告!

去る7月30日・31日、中野サンブラザにおいて開催された「ゲームミュージック・フェスティバル'91」は、両日ともに大成功をおさめた。このGM史に残るイベントをやったのは、ゲーメテリック、S.S.T.BAND、J.D.K.BAND、矩形波倶楽部、アルフライラの5バンド、そして何より観客の人たち。とにかく開演とともに総立ち状態。バンドの別なく熱い声援を贈りつづけていた。GMを長く見つづけてた私には感慨深いものがあった。こ



③アルフライラのひびき  
女性3人組のライブ

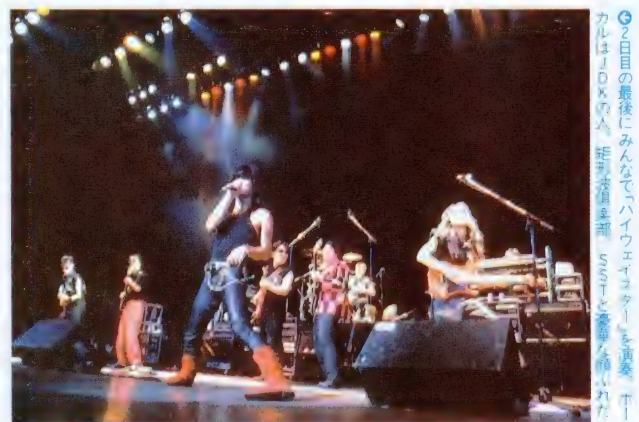
こまでGMを押し上げたファンの力には頭が下がる思いだ。でも、バラードのときは、手拍子するのをやめろよな! それがエチケットだ。



④S.S.T.BANDのギャラクシー氏(右)とミッキー氏(左)の2人。カッコいいぞ



⑤ゲーメテリック。ボーカルはMr.K. 他のバンドとちょっとイメージが違ふ感じ



⑥2日目の最後にみんなで行ってハイウェイスターを演奏。ボーカルは「DRAGON」の矩形波倶楽部。S.S.T.と豪華な顔揃いだ

⇒「ラングリッサー」「ジノーク」「ヘッドバスター」。CD2300円。●ヒューマン・オムニバス⇒「茶々丸パニック」「アビスの塔」「茶々丸プロレス」「エジプト」。CD2300円。  
<10月25日>……●カオスワールド⇒ナツメのファミコン版RPG。  
——「エメラルド・ドラゴン」(バショウハウス)、「ファイヤープロレスII」(ヒューマン)も企画中。詳細未定。

### ★東芝EMI

<9月13日>……●マスター・オブ・モンスターズ⇒東芝EMIの、メガドライブ初参入のSLGをアルバム化。

### ★光栄

<9月21日>……●ヨーロッパ戦線⇒パソコン版シミュレーションのフル・アレンジ・アルバム化。CD3000円。

### ★ビクター音楽産業

<9月21日>……●アルシャーク⇒全

22曲フルアレンジ・アルバム。うち5曲はゲスト・ミュージシャンを迎えたスペシャル・アレンジ。CD2500円。  
——11月頃、ナムコ関連の新譜をリリース予定。詳細未定。

### ★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリッド-BOOK⇒ドラマ編。CDのみに、描き下ろしイラストなどを掲載したブックレット(32ページ)がつく。CD2800円、テープ2300円。

<11月5日>……●ファミコン・ジャンプ〜最強の7人〜⇒全16曲フルアレンジ・アルバム。作曲家自身によるシンセ・アレンジがメインとなる予定。CD2800円、テープ2300円。

<11月21日>……●すぎやま・こういちゲーム大全集⇒すぎやま氏自選による作品集。全曲シンセサイザによるアレンジを予定。2枚組。詳細未定。



アンケート  
ハガキより

●いろんな話/たしか、両目から何かを出す人というのは、トマトジュースと牛乳を飲んで、左目からトマトジュース、右目から牛乳を出す人がいたな。6チャンの番組だったかなあ。(東京都・菅原健吾)⇒こういうわけで、テレサ・テンが暗殺されたとか、のび太が植物人間になるとか、いろんな話がいろんなことになってしまうわけですね。(バ)



## ゲーム制作講座

講師 飯島健男

第18回

今回は、はっきりいってためになるぞ。  
たまにはまじめにゲーム制作講座をやろ  
う。みんなから送られてくる企画書を読

んでいて、このことはぜひいっておかな  
いといけないな、と思ったのだ。大事な  
ことなので、しっかり読んでくれよ。

# 操作性の大切さを 見落とすなよ！

あー、さて今回はいきなり本題に入るぞ。最近のゲームはみんながよく知っているとおり、「規模が大きい」「同時に処理するものが多い」「システムが複雑」が三大要素のようになっていく。明らかに数年前とは状況が違ってきている。これだけのゲームを作るには、とても一筋縄ではいかない。プログラマの腕だけではカバーできないのである。

しかし、みんながなろうとしているのはゲーム・デザイナーであるから、プログラマではない。だが、プログラムのことを頭のなかからすっかり消してしまうのは早計だ。たとえ、自分がプログラムを組まなくても、よいゲームを作るためのミーティングなどで、勝手にやったださい、では話にならない。自分で書いたゲームを、ほかのスタッフに理解して協力してもらわなくてはできないのだからね。だから、すこしでもプログラマと話ができるように勉強しておかななくてはならない。これもよいゲームを作るための条件だ。

そこで、これからゲーム制作講座では、そのへんを考慮したシステムの作り方に入ろうと思う。いままでの講座で、もうかんたん企画書の書き方はわかったと思う。もちろん内容は人それぞれだから、個性にまかせられるけど。ただし、いままでのみんなから送られてくる企画書の大半は、実際にゲーム化を考えるととなると、むずかしいもの

が多い。プログラマの話をしたから、すこしわかっている人もいかもしれないけど、とりあえず、どうしてなのかわかっちゃって考えてみたい。

まず、みんながゲームを遊ぶ立場にたつたときのことを考えたい。そういうとき、ゲームのどんなところに注意しているかな。やっぱり遊んだときに、つまらないものだったら悪いところばかりが気になってしまうだろう。処理速度が遅いとか、グラフィックがきたないとか、操作性が悪いとかね。ほくがまえに「シナリオは自分のために作るのではない。人のために作るものだ」といったことを覚えていかな。いま、すくなくならずシナリオを書き始めたキミたちは、そのへんのところをもっと注意してほしい。なぜなら、実際ゲーム化するためには、そのへんの問題を避けてはとれない

いのだから。そして、こういうことは、プログラマときちんと話しておかないと表現できないのだ。

というわけで、プログラマとどう話し合うかということ話すまえに、これからはもっと具体的なシナリオをみんなに要求したいと思う。

そこでこれからは完成したゲームをある程度予測しながら、企画をたてていこう。いい企画書を作るんではないぞ。実際に企画をたてていくのだから、そのへんを間違えないように。

で、企画をたてていくときの注意点。企画書を作るうえでの最大のポイントは、企画そのものよりも、相手に読みやすくてわかりやすいものを作るというのが、大きなポイントだったよね。しかし、企画の実質作業はそうではない。そのほとんどは、システムの組み立てであるから

だ。そのため何本もゲームを作っているぼくでさえ、どこから手をつけていいのかわからなくなってしまうことさえある。

たとえば、RPGの場合に敵キャラやアイテムの名前をつけたりする作業は、すーっと後まわしにする。ようするに、ふつうの人でもかんたんに考えられそうな部分(時間がたりなくなるとき、誰かにまかせられるしね)や、人手を使って一気にやる作業は、システムの骨格ができあがってからの単純作業ということだ。いわば、肉付けしていく部分というわけね。

それに、シナリオを作りたいと思っても、机上論でしか作れない人も多い。結局なにをしていいかわからないわけだ。よくいう、なんとなくわかっているんだけどやれといわれてもわからない、さらには、どこがわからないのかもよくわかってないパターンだな。そのへんを説明していくのは非常にむずかしいんだよね。まあ、できるだけやってみてよ。

で、話を元に戻すけど、ゲームをやっているつまらない部分を、自分の作りたいゲームで表現していくためには、企画をたてる最初の段階で、いちばん気をつけなければならない。

何本もゲームを作っていれば、前作の評価をユーザーから聞けるのでそれをステップアップの材料にすることができるが、最初はそうはいかない。既存のゲームを参考に、自分の感触や一



ありがとう

いつもいつも投稿をありがとう、この講座を始めてからすでに1年半もたってしまった。その間に送られてきたシナリオの数は200を超えた。そのうちの稲垣くんの作品「サイボーグ・ベースボール」をコンパイルのほうで商品化しようという話もちあがった。で、企画会議を何度もへていくうちに年内(といってももう、今年もそんなに残ってないけど)にプログラムに着手するのはむずかしい、という結論にいたったのだ。ようするに見送り、というわけ。報告が遅くなってごめんなさい。現実に実際の





般の人の評価(どんなゲームを売れているかなどの人気度なんか)を聞いて確認しながらやっていこう。

それで、一般的によく聞かれるが、操作性の問題だ。操作性がいいとか悪いとかいうのは、一見地味な問題だが、非常に重要である。みんなから送られてくるゲームで、この操作性に触れたゲームはあんまり見たことがない。ふつう、我々は操作性を重視する。ただし、それはウリにはならないのだ。新しいタイプのゲームとか、意外性に目がいったりする、こういうことが



ふつうのウリになる部分だ。基本はあくまで操作性ということを忘れないでほしい。

たとえば、非常にユーザーの目をひく画面レイアウトを考えたとする。いままでにないような画期的なレイアウトで、誰もがデザイン的にすごいと思ったとする。それはそれで1つの成功といえるだろう。ただし、もしそのレイアウトが、実際に遊んでみると、ウインドウを開くさいにあまりにも面倒だったり、コマンドを呼び出す構造が何層にもなっていて複雑だったりしたらどうだろう。ほんとうに成功だといえるだろうか。

また、レイアウトに関しては操作性の問題だけではない。意外性で目をひくものの大部分は、第一印象のインパクトは強いが、慣れてくるとただうるさかった

り、ヘタをすると時間がたつにつれ不快感を感じるものさえある。だから、実際に企画を進めていくとなると、それこそいろいろなことに気をつけなければならないのだ。

そこで、操作性のいいゲームというのを考えてみよう。操作性＝スピード感という考え方がある。ようするに、処理速度の速いゲームは操作性がいいという考え方だ。しかし、これは短絡的すぎるだろう。もちろん、スピードと操作性は全然別物というわけではない。お互いに引き合う位置にいることはいるの

だが、ここでいっている操作性の意味はユーザーサイドにたって設計された親切な配慮というものだ。

だから、たとえばコマンドを作るさいに、そのゲームで必要とされるコマンドをどういう形で管理するかということも重要になってくる。使用頻度の高いコマンドは、ウインドウのいちばん上に置いておくとか、セーブとロードなどは間違わないように、確認をとりながら実行するようにさせるとか、である。このことは、どんなゲームでも重要である。すいぶん進んだところでセーブしようとして、うんとまえのデータをうっかりロードしてしまったら泣くに泣けないからね。

さらに、メッセージスピードやフィールド移動のスピード変

化などのサポートも、操作性にとって重要なことである。たんにゲームは速ければいいってもんじゃないんだからね。そういったオプション的な部分も充実させることが、本来のゲームのあり方だと思うし、最近どんどんよくなってきている。

それから、アクションゲームだつてどのキーを押すとどういう処理が(ミサイルを発射するとかオプションがつくとかね)を行うかというのは、大事な問題だ。とくに最近のゲーム機は、ボタンによる処理の対応をユーザーが自由に選択できるものが増えた。

それと、やっぱりいくつかのゲームを遊んでいるうちにユーザーのほうとしても、自分のクセもふくめて、操作性の大切さに気づいてきているようだ。だが、すべてのユーザーが自分の好みに合わせてコマンドの順番や選択、戦闘の仕方やアニメーションのオンオフ、はては画面に合わせたBGMの選択、ウインドウのバックカラーの選択まで、もうなんでもかんでもユーザーの自由になってきている。

企画を進めていくさい、もうこういった部分がないがしろにはできなくなっている。だから、なおさら操作性の問題を大事に考えたい。いいゲームとは、シナリオの出来だけでは評価できないということを忘れてはなら

いのだ。だって、どんなものだって見た目がよくても、まずいものは食べられないし、すわりにくいイスは困るよね。デザインとはそこまでをふくめて考えてこそなのだ。

それでは、話題をがらっと変えて、恒例のシナリオの紹介をしよう。えー、まずは宮城県は渋谷・17歳の作品。タイトルは「渋谷の野望〜どれ、ナンパしてみっぺ〜」だ。なんという品のないタイトル。それにいかにも売れなさそうな感じだ。でも、私は好きだぞ。企画書の書き方はマル。読みやすいし、きちんとまとまっている。

さらにゲームはというと、これが意外とめっけもん。細かいところのアイデアが効いていておもしろいんだよ。内容は、自分に彼女がほしいために(このへんが現実とゲームがゴツチャになつとる)、町に出て女の子をナンパするだけだが、設定が細かい。とにかく映画を見たり、ゲーセンに行ったりいろんなことができる。それに女の子の心境をタコメータで表現したり、かわいいんだわ、これが。一見アダルトっぽいけど、中身は大まじめ。「もてる男になるためのデートマニュアル」とかいうて売ったら、けっこう売れるんじゃないかい。この手のゲームはゲーム機よりも、パソコンむきだしね。がんばれ渋谷。

## 次回のお題

今回はちゃんと書くことが決まっている。操作性のつづきがそうだ。今回の講義では、企画をたてるにあたって操作性が大事だということもわかってもらえたと思うが、実際にどんなところに気を配ってどういうふうに取り組めばよいのか。来月はそのへんの話を図解をまじえてくわしく説明しようと思う。興味のある人は自分の持っているゲームについてそのへんを検証してみるとおもしろいぞ。

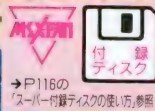
掲載ありき

ゲームとして売り出すところまでいくのは、ほんとうにむずかしい。いい経験をしたと思って、次のチャンスにかけようではないか。それにMファンにディスクの付録がつくようになって発表の場も増えたことだし、自分で実際にゲームにしてあげようと思う人は「ゲーム制作」あてにハガキで連絡してもらってかまわない。期待しているぞ。せっかくのシナリオを絶対にムダにしないのだ。編集部としてもなんらかの解決方法を考えたい。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中 / 応募要項の詳細は79ページ 99



# ほぼ梅麿の CG CONTEST CGコンテスト



イラスト部門が好評で増ページとなったぞよ。紙芝居部門は待望の付録ディスクのおかげで、動きが見られるし、歴代ちゃんびおん大会もやるし、元気のCGコンテストでおしゃる。

## 賞金 & 賞品 システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	1巻巻の タマゴ	2巻巻の タマゴ	3巻巻の タマゴ	4巻巻の タマゴ	5巻巻の タマゴ
ラ ン ク	100点以上 	80点以上 	60点以上 	50点以上 	40点以上 
	超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	並みの努力ではもえない、優秀な作品に与えられる。	これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品と賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンデレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンデレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンデレカ。



梅麿 90点台の2作品について感想が聞きたいでおじゃる。  
ファンキーK 「CHINA」は背景だけは最高のできたのぐりるでも、人物が全体の雰囲気壊しているも〜ん。  
アニイ! のぐりるのいうことも、Kのいうこともわかるので、オール4にしたんだもんね。  
全員 するい!  
こんどる とにかくもう1歩で恐竜のタマゴになりそうだったことは確かだよ。  
梅麿 さて、もう1つの「日没前の行軍」のほうはどうマロか。  
こんどる 全体の雰囲気を統一したのは評価できてると思うけど。のぐりる それも善し悪しだよ〜ん。今のままじゃリアルだかなんだかわからないも〜ん。  
ファンキーK オレはそれでもこういう工夫は評価するぜ!  
アニイ! 意見がわかれると思ったので、オール4に……。  
全員 ふざけんな!

鳥取県・猪口亮

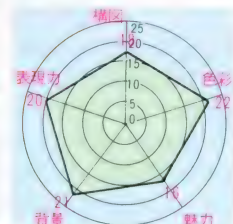
CHINA (EASY使用)



総合97点



雲と夕日のグラフィックはみごとでおじゃる。気になるのは人物のほうで、おじゃるが、もっと手前に持ってくるか、いっそのことけずってしまってもよかったのではないかなと思うのでおじゃる。梅



京都府・三浦一誠

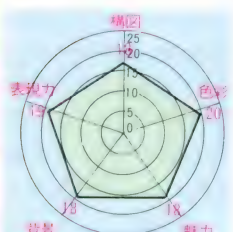
日没前の行軍 (グラフィサウルス使用)



総合93点



戦車の建造感や構図はいいと思うのでおじゃる。オレンジ系以外の色を入れればもっとリアルさを追求できたと思うマロ。そのあたりを雰囲気と合わせて調整してみてもよかったのでは? 梅





岐阜県・変態猿人間 素敵な象の西の旅 (パナソニックシステムディスク使用)



総合  
79点

うしろに飛んでいるハチたちのキャラクタがおもしろくていいおじやる。象のベルトもなかなかいいマロ。こういうグラフィックを描かせたらキミの右に出るものはのぐりろだけじゃないかと思うおじやる。タイトルもマロは好きでおじやる。もっとこの世界を追求してほいほいものでおじやる。次作も期待しているぞよ。梅

埼玉県・出雲恵 WIZARD (グラフィサウルス使用)



総合  
79点

じゅる、女の子がかわいくていいマロ。かわいいい／かわいい……今度はSCREEN 7のモードを使って描いてたもれ。でも、女の子が描いてあれば採用になるかという、そうとばかりはいえないでおじやる。マロは長年女の子を描きつづけたおかげで、目が肥えているでおじやるよ、ほほほ。構図や色なんかもどんどん研究してたもれ。梅

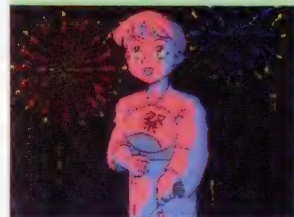
埼玉県・くりやっかあ おほほほほっ (グラフィサウルス使用)



総合64点

ふんふんふん、こういうグラフィックは大歓迎でおじやる。もっと、もっと、もっと、派手な衣装にして描いてきてほしいでおじやる。梅

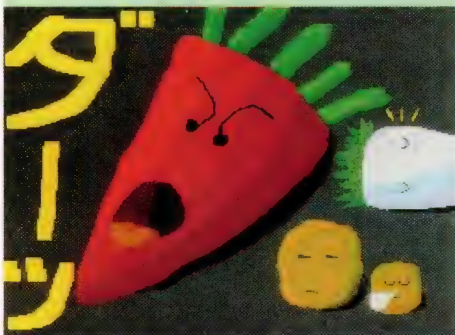
三重県・大竹敬二 夏祭り (F1ツールディスク使用)



総合62点

10月号だけど、夏だな〜って雲の表現に出ていて好感が持てる作品だマロ。そういえば、今年は一度も画に行かなかったマロ。しくしく。梅

埼玉県・てちゃば にんじんの叫び (パナソニックシステムディスク使用)



総合  
72点

なんか、作者の楽しい雰囲気そのまま伝わってくるような、グラフィックで「しあわせー」っていう感じがにじみ出ていて、いいでおじやる。マロとしてはこの大根のキャラクタが懐に入ってしまったでおじやる。大根だけで、また1本のCGが産まれるような気がするでおじやる。なんかわくわくするでおじやるな。梅

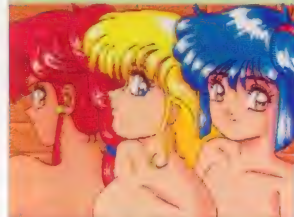
東京都・迫田秀和 F.G.I (パナソニックシステムディスク使用)



総合  
69点

このグラフィックを見ると、ピーターパンを連想してしまうでおじやる。「浮かんてる」っていう感じがよく出ていていいでおじやるよ。空の描き方がうまいのだと思うぞよ。今度は眼下に広がる町とか、雲なんか力を入れて描きこんでみてほしいでおじやる。もっとよくなるでおじやるよ。それから、人物にも手の動きや体の動きを表現してほしいマロ。梅

岐阜県・国産品 路線変更 (グラフィサウルス使用)



総合59点

黄色の女の子と青の女の子の重なり方が愛でおじやる。女の子がかわいいうから、まあ許すでおじやる。それにしても乳首くらい……。梅

静岡県・渡邊茂樹 殺されて一か (F1ツールディスク使用)



総合  
68点

雰囲気はいいと思うでおじやる。ただ、全体的に色が落ち着いているのか寂しいなるでおじやる。こういうグラフィックはメインになるものにもっとビビッドな色を使ったほうがいいと思うマロ。ま、これは趣味の問題だとは思っておじやるけど。落ち着いた色に合うCGを描くほうがいいかも。梅

栃木県・松崎波動拳// 舞妓 (グラフィサウルス使用)



総合  
65点

構図自体はJTBの旅行パンフレットからいたいてきちゃったんだそうでおじやるが、元がわからないので、色の付け方なんかを評価して採用したでおじやるよ。でも、こういうグラフィックは構図が命みたいなところがあるでおじやるから。「う〜ん」と考えてしまったでおじやる。次回に期待。梅

岐阜県・ROM ねこのねーちゃん (グラフィサウルス使用)



総合48点

もっと女の子を勉強してから描いてほしいでおじやる。鏡のまえて自分でポーズを繕んでみて、人間の筋肉の動きを研究してたもれ。梅





梅麿 今回の紙芝居部門は2作品が採用になったでおじゃる。「ハイな男」を見てみんなはどう思ったでおじゃるかな。アニイ! バイクや人の動きなんかはよくできているよね。こんどる 走り去るところなんかはバックトゥザフューチャーみたいでかっこいい。のぐりろ 話としてはよくあるやつだも〜ん。今度は別のネタ

を考えてほしいも〜ん。ファンキーK このバイク(KATANAがモデル)はオレも好きだぜ/梅麿 一方の「顔の進化」のほうはどうでおじゃるか?アニイ! けっこう細かく動くのでおもしろいよ。ファンキーK もっと演出に凝ってもらいたかったぜ/のぐりろ ちょっとストレート

すぎるも〜ん。こんどる つぎは顔の動きだけではなくて、体の動きなんかも加えてみてほしいよね。

#### ディスクに関するご注意

今回、付録ディスクには紙芝居部門の「ハイな男」が入っています。使い方は116ページ以降をお読みになるか、ディスクの指示にしたがってください。この作品はグラフィサウルスで描かれていますが、グラフィサウルスなどのCGツールで読みこむことはできません。

※4分の1画面でアニメーション

#### 愛媛県・まいきー

#### ハイな男 (グラフィサウルス使用)

	男もののブーツが見える。 1、2歩進んだのち、立ち止まる。
	バイクにまたがる男。 青のツナギを着ている。 画面が右にぐるんとまわりこんだあとで、 バイクに乗り、右の親指を突き出す男。
	はるか彼方まで続くハイウェイとバイクの後ろ姿。
	ヘルメットのとっぺんからじょじょに黄色っぽく変わっていく。
	光の点となって、走り去っていくバイク。 あとには道だけが残されていた。
	道のはるか彼方で爆発が見える。

※9分の1画面でアニメーション

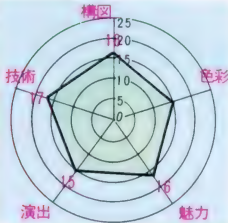
#### 富山県・Okatan 顔の進化 (パナソニックシステムディスク使用)

		月のような丸顔が出現。 口が出てきた。
		点の目からもっと目らしくなった。 眉毛もはえた。
		右をむいてみる。 正面に戻ると耳ができていた。
		画面下へ顔が移動していく。 顔が上がってくると、首がつながっている。
		顔が上をむいている。 元に戻ってみると髪の毛がはえていた。
		ひと通りのものがそろって、 顔らしくなった。 最後には男の顔となってほほえむ。



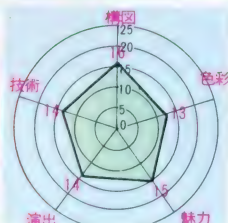
ライダーの着ているツナギは、ナウシカかと思ってしまったでおじゃるよ。とてもよくできていると思うぞよ。SCREEN5のグラフィックを3ページぶん使っているの、ディスクアクセスが1回ですむというのがうれしいマロ。と同時にバイクや人間の動きが、ちゃんと表現されているのもすごいでおじゃる。◎

総合79点



顔の動きというけっこう誰でも思いつきそうなんだけど、誰もやっていなかったものを作ってくれたでおじゃる。ただ、送られてきたものが、ターボR専用バージョンだったので、MSX2+で見ると遅かったのが残念だったすね。できれば、MSX2+でも同様のスピードで見られるようにしてほしいとおじゃる。でも無理かなあ。◎

総合70点





# CGコンテスト 歴代 (1990年9月号) ちゃんぴおん大会

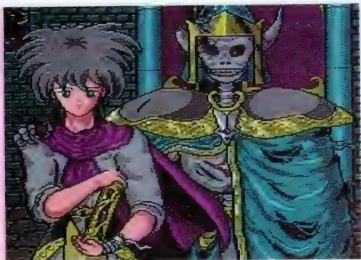
マロのCGコンテストが始まってから、もうすいぶん多くのちゃんぴおんを生み出したものでおじゃる。今月号からムックになったことでおじゃるし、こ

のへんで過去のちゃんぴおんの作品を一同に集めて読者のみなからちゃんぴおんのなかのちゃんぴおんを選んで決めてもらいたいと思うマロ。最近は投稿

作品のレベルが上がっているでおじゃるから、最初のころのちゃんぴおん作品にはつらいかもしれないでおじゃるな。そのあたりも考えてやってほしいマロ。

今回はスペースの都合でイラスト部門のみとなってしまったでおじゃるが、いつか紙芝居部門もやるつもりでいるので楽しみにしてほしいでおじゃる。

## 90年9月号掲載



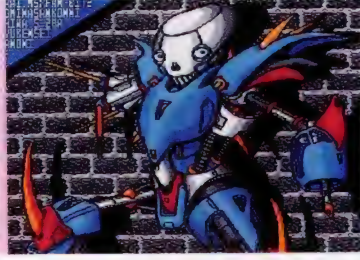
①「タイトルなし」千葉県/佐藤幸一☆なつかしい作品でおじゃる。この号で勝ち抜きCGコンテストを始めようと思っていたでおじゃるが、不作だったマロ。そんななかでピカイチだった佐藤くんが1代目ちゃんぴおんになったでおじゃる

## 90年10月号掲載



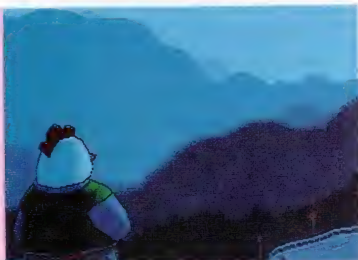
②「タイトルなし」神奈川県/中村和洋☆このころの中村クンの作品は、キツネの作品が多かったでおじゃる。いろんな場面のキツネがいろいろ味だしてマロ。最近は画風も変わってきたでおじゃるが、またキツネの作品を見てみたいマロ

## 90年11月号掲載



③「タイトルなし」大分県/S-II☆ロボットでおじゃるな。独特な雰囲気があるでおじゃる。色の使い方も影のつけ方もいい感じだマロ。そういえば最近の投稿作品にはロボットを題材にしたものが少ないような気がするでおじゃる

## 90年12月号掲載



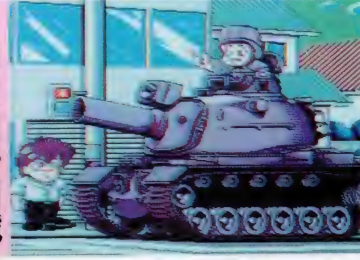
④「タイトルなし」千葉県/佐藤由健☆この独特なタッチはいいでおじゃるな。山の遠近感もよく表現されているでおじゃる。にわとりの後ろ姿に哀愁を感じてしまうのはマロだけでおじゃるか? 右下の道路がポイントでおじゃるな

## 91年1月号掲載



⑤「タイトルなし」兵庫県/内田豪☆こんなかわいいロボットならマロもベツにしてみたいぞよ。アニメ風のタッチの女の子の表情にグッと来るものがあるでおじゃる。背景のメカもいい感じだマロ。とりたてて悪い点はないでおじゃる

## 91年2月号掲載



⑥「タイトルなし」京都府/三浦一誠☆今や戦車マニアといえは三浦くんを感じておじゃるな。リアルタイプじゃないところもいいぞよ。戦車と兵隊さんの絶妙なデフォルメ感が高でおじゃる。もうちょっと色づかいを考えるとなおよし

## 91年4月号掲載



⑦「BUTA」石川県/佐藤いっちゃん☆この大胆なタッチと色づかいには妙な魅力を感じるぞよ。ビルといい雲といい、マニャマニャしててそれでいて存在感抜群でおじゃる。こんなビルに住む人はどんな人でおじゃるかな?

## 91年5月号掲載



⑧「GIRL2」滋賀県/山本直彦☆かわいいマロ。山本くんはもっとちゃんぴおんになっているのかと思っていてでおじゃるが、これが初のちゃんぴおん作品だったんでおじゃるか。バックのぬいぐるみもいいでおじゃるぞ

## ちゃんぴおん大会への参加方法

このCGコンテスト歴代ちゃんぴおん大会は、読者のみなさんからのハガキによる投票によって、90年9月号から91年5月号までのイラスト部門ちゃんぴおんから、さらにちゃんぴおんを決めてしまおうという特別企画です。この企画に参加したいと思った人は、ハガキにあなたの好きな作品の番号(説明文の最初の丸数字)と、なぜその作品が好きなのかという理由を書いて下のあて先まで送ってください。投票してくれた人のなかから抽選で3名に「グラフサウルスVer.2.0」をさしあげます。また、投票によってちゃんぴおんに選ばれた作品の作者には希望のソフト1本が送られます。しめ切りは9月30日必着でお願いします。たくさん応募をお待ちしてます。  
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MS X・FAN編集部 ほほ梅屋のCGコンテスト「歴代ちゃんぴおん大会」係

## 明日のCGコンテストを考える

梅屋 いよいよ、今月からディスクが付録でつくようになったでおじゃる。

アニイノ 今まで、動きが見せられなくて、残念だったもんね。せみまる でも、グラフィックって容量くうんだよね。

のぐりろ ようりょうってなん

だもへん。ぼくわかんない。梅屋 でも、来月はいっぱい入りたいでおじゃる。

ファンキーK そんなら、ディスクの担当者をおどして、イラスト部門も含めた全作品を入れちゃおうぜ!

全員 それでは、また来月。





# AV フォーラム

塾長:よっちゃん



ディスク化を記念して、これまでのサウンドフォーラムとAVフォーラムからのベスト・セレクションをお送りします。もう、ぜったいにおもしろい。

## Audio-ONLYシリーズ

この連載の発端となったのは、音だけを扱う「サウンドフォーラム」。まずは音だけの作品を集めてみた。

最初は「おいジョーイ」(Romi/1989年3月号)。PSGのコンピュータ声のみごとにしやべる。

「アメパト」(保田貴史/1989年4月号)。テレビや映画でおなじみの、アメリカのパトカーのサイレンの音。うーん、リアルだな。

「大怪獣とウルトラマン」(Romi/1989年5月号/下のプログラムリスト参照)。当時のRomiくんは、常連中の常連で、毎月自分のコーナーを持ったり、ついには師範代となってお題を出したりしていたのです。でも、こんなグレイتنا作品を聴かされるとだれも文句をいえない説得力があるのだった。

「おもちゃ屋の猿」(Romi/1989年7月号)。おもちゃ売り場にいる、あれだ。2匹いて、先にシンバルをたたき、次に小太鼓をたたく。あー、ただのPSGなのに、なんて完璧なんだろう。

「ジョーズ」(Romi/1989年9月号)。うーん、じょうず。

「銀河銀道の夜」(Romi/1989年9月号)。

### Audio-ONLY シリーズ No3

大怪獣とウルトラマン ■兵庫県・Romi

```
10 DEFFNA(R)=RND(1)*R:SOUND 7.10:SOUND 8
.15:SOUND 9.8:SOUND 10.16:SOUND 1.0:SOUN
D 5.15:SOUND 6.31
20 FORL=0TO3:FORI=0TOFNA(4):FORJ=0TO45ST
EPRND(2)*.5:SOUND 0.80*J:SOUND 0.0:NEXT:
FORJ=0TOFNA(199):NEXTJ,I
30 FORI=0TOFNA(4)+1:SOUND11.0:SOUND 12.1
6:SOUND 13.0:FORJ=0TO99:NEXT:SOUND 11.99
:SOUND 12.40:SOUND 13.9:FORJ=0TO399+FNA(
99):NEXTJ,I,L
40 FORI=0TO199:SOUND 0.90:SOUND 0.100:NE
XT:FORI=0TO10:SOUND 8.15-I:FORJ=0TO40:SO
UND 0.80*J:SOUND 0.0:NEXTJ,I:FORI=0TO4:S
OUND 13.0:FORJ=0TO59:NEXTJ,I:SOUND 12.25
0:SOUND 13.0:SOUND 8.0:SOUND 9.0:END
```

## 1989年～1991年のベストAV作品集・3本立て

スーパー付録ディスクの「AVフォーラム」のコーナーには、以下の3本のプログラムが入っています。これは、1989年1月号の「サウンドフォーラム」から1991年8月号の「AVフォーラム」に掲載した作品より、それぞれ、音だけの作品(Audio-ONLY)、ビジュアルだけの作品(Visual-ONLY)、音とビジュアルの総合作品(Audio Visual)の傑作を抜き出して、一部手を加え、分野ごとに10～18本ずつまとめたものです。今回の記事は、この3本のプログラムを実行しながら読んでください。また、収録作品のなかからとくに印象に残った作品のリストを掲載していますが、これは当時の面影そのままにしております。

### ①Audio-ONLYシリーズ

ファイル名: A-ONLY.AV

### ②Visual-ONLYシリーズ

ファイル名: V-ONLY.AV

### ③Audio-Visualシリーズ

ファイル名: AUDI&VIS.AV

音のみの傑作作品集。MSX・RAM32Kでも動きます。

ビジュアルのみの傑作作品集。MSX2・VRAM128K要。

音とビジュアルをあわせもつ真のAVフォーラム作品集。MSX2・VRAM128K要。



これだけ例外で星のビジュアル付き。車輪の音がメルヘンしています。

「学校のチャイム」(武六中2D18番/1989年10月号)。エコーが美しい。

「エジプトのチュリッパ」(AOTAX/1989年11月号)。塾長の好みにピッタリのエキゾチックな作品。

「マッチ」(ラコちゃん/1989年12月号)。この作品は音が小さめなので、音量を上げて鑑賞してください。

「戦車が1台、戦車が2台…」(AOTAX/1990年2月号)。これは題の付け方がうまかった。Romiとは異なるセンスです。

「乱れ太鼓」(M'1000/1990年3月号)。太鼓シリーズ第1作。

「小悪魔の笑い」(SE1丸/1990年3月号)。うーん、素敵なお笑い声だ。

「そろい太鼓」(M'1000/1991年1月号)。太鼓シリーズ第2作。前作よりもグレードが上がっている。

「どうしたんだPSG」(清志郎/1991年2月号)。もはやビジュアル全盛となってしまった昨今の世情を憂いて作ったわりにはただのウーピー・ハーマンなのがおかしい。

「ココハドコ?」(よしむソフト/1991年8月号)。宇宙人のセリフが関西弁なのがイカス。付録ディスクでは音だけのこの作品に特別にナレーションをつけて紹介してある。

### Audio-ONLY シリーズ No16

ココハドコ? ■大阪府・よしむソフト

```
1 SOUND7.56:FORI=90TO21STEP-2:0=I+10-RND
(1)*20:PLAY"1120V15L48N=0":NEXT:GOSUB3:
SOUND7.159:SOUND6.61:SOUND10.16:SOUND12.
80:SOUND13.0:GOSUB3:SOUND7.56:PLAY"1120V
15L64016R26R26R26R26R26":T120V15L6401A-R
2A+R2A+R2A+R2A+R2
2 GOSUB3:SOUND7.56:PLAY"V15T120L120300C
R16DE":T13T120L12040-D0CR16DD":GOSUB3:EN
D
3 FORI=0TO1500:NEXT:RETURN
```

## Visual-ONLYシリーズ

次は、ビジュアル作品のみを集めたコーナー。テクニク的にも興味深いです。

「タイムトンネル」(中山正智/1989年8月号)。もはや欠かせない、カラー切り換えのはしりとなった作品です。なつかしいなあ、NHKの日曜夕方6時。効果音付き。

「蛍光灯」(中山正智/1989年8月号)。グローランプが点滅して蛍光灯が点灯するまでの立体的な表現がみごとです。初めて見たときは編集部一同びっくりしました。傑作。

「千円札」(おめあて/1990年5月号)。あはは

### Visual-ONLY シリーズ No3

千円札 \*

■鳥取県・おめあて



◎2枚の写真の変化には思わず笑ってしま!

```
1 SCREEN5:COLOR=(2,2,0,4):COLOR2,15,15:CL
S:X=120:Y=135
2 DRAW"BM130,70L4HL3GLHL7GL5GL2GDGDGD4GD
6GD4GD2U13HU3E2UE2UE3E2REUR3E2R3EURFR
ERER10FRFRFR5R2F2DFD2F2DFD6GDFD3GFRF6GLR
2DRFDU3NLENUFD4GD3GD3GD3GD2L2H2EUBU2UR2U
RU3RU4LULDL6GLD4GD4UE3RE2DFLD3LDBD13R2
FDFDF5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6
3 DRAW"GD3BU11NG2U2HU3GL2GLGL2GLGL2GL2G
LDBR16U2EUBR6FERBER3UEUE3UEUE3UE4UHU5H
D7L65LGL2UHUUDFDFGHDLFLLDL2DNL3GNF2L8GRD2F
DFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3HU7HU4LU3RD2U
5E2RUEURUEURD8D3FDFD2GD8B8LL2EL762BD4R2
UEFURUR26R2F3FL2BD5GLHBD13FD
4 DRAW"BR2EURE2REHL8L2UBD3BR4R2E2BU3URB
D4DBE3FDGLB26FR3F5D2GL2HL3BF2L3DL6H8H3DL
3U2FR14BR9U4BU3UHBUR5BU2EUBUEBUEUBU2BH
L2GHL2HLHLER2URF2DL2U2R3DRD5NELGL2HBE
2L2HBL3FH2GU2EUBU4R2UR6DR3DRFH2L2ULHL4G
R6LGRBR14EBH83BU2EUBU5BU4E2FG2DF204FD4F3
DFDF3FU2E3
5 PAINT(X,65):PAINT(X,110):PAINT(105,Y):
PAINT(140,Y)
6 FORS=0TO3000:NEXT:FORJ=9TO0STEP-1:FORI
=107TO127STEP20:COPY(I,J,46,J)-(I+J,141+
J)TO(I-J,45+J):NEXT:NEXT:FORJ=0TO3000:NE
XT:OPEN"GRP":"AS#1:PSET(230,200):PRINT#1,
"END"
7 GOTO 7
```



は。大傑作、まあ写真を見てちょうだい。よく、千円札を折り曲げて笑わせたり泣かせたりする、アレです。はじめて見たときは編集部一同、大笑いしました。

『MSXでメガドライブする』(おめあて/1990年9月号)。フフ、鬼太郎のオヤジが車で走り去る、というギャグなのだった。塾長は、個人的に水木しげるのファンであったりもする。

『水の中』(裏鬼門/1990年10月号)。うーん、立体的なスクロールが涼しそう。夏向きの作品です。

『すごいくるま』(浜岸雄/1991年3月号/下のリスト)。ティズニーだとかいった、アメリカン・コミックの味があります。

『タイトル』(おめあて/1991年3月号)。L I N E文とDRAW文だけで作っているのだが、まあそっくり。

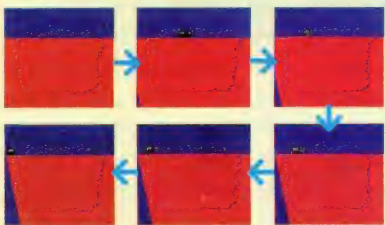
『Silent Eve』(DX 14/1991年6月号)。静かにサンタクロースが空へ去っていく。うーん、美しい。

『BLIND』(NAVA/1991年8月号)。スペースキーでブラインドが開いたり閉まったりする。アイデア賞ですね。

『こんな人もいる』(しみみ/1991年8月号)。ほっておくと、目と唇がてんでばらばらのほうへ動いていってしまう。スペースキーでもとの位置に戻ってきます。なんとなく、知っている顔だと思うのはなぜだろう。

#### Visual-ONLY シリーズ No6

##### すごいくるま\* ■福井県・浜岸雄



①「チキチキマシン狂レース」を思わせる擬人化された車の表現。グレートです

```
1 COLOR 1,4,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE
(40,12)-(2,0),,BF:LINE=(6,4),,4,BF:FORA=0
TO1:CIRCLE(6+A*13,12),3,5:PAINTSTEP(0,0),
1,5:LINE(29+A*7,13)-STEP(1,1),1,B:LINE(
9+A*20,21)-STEP(8,3),3,BF:NEXT
2 FORA=0TO30:C=0:FORB=1TO25STEP1+A*2/18:
COPY(B,0)-(B,14+(A*13)*2)TO((A-FIX(A/6)*
6)*40+C,22+FIX(A/6)*20):C=C+1:NEXT:FORB=
0TO25STEP1+(25-A)*2/30:COPY(20+B,0)-STE
P(0,12)-(A*4)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22
+FIX(A/6)*20+(A*23ANDC*7AND4*30)*(1-(A*2
4)):C=C+1
3 CIRCLESTEP(0,4)-(A*11ORA-RND(-TIME)*3*2
4)*120+RND(-TIME)*9),2,14:RND(-TIME)*6:R
ND(-TIME)*3)*6:NEXT:LINE(20,0)-(26,1
3),4
4 SETPAGE0,0:CLS:LINE(0,65)-(255,211),8,
BF:LINE(3,60)-(30,211),4:PAINT(0,65),4:F
ORA=1TO15:COPY(0,0)-(26,14),1TO(255-A,5
0):NEXT:FORA=0TO30:COPY((A-FIX(A/6)*6)*4
0,20+FIX(A/6)*20)-STEP(37,16),1TO(199-A*3
+(A*24)*4,48):FORB=0TO15-(A*30)*1500-(A=
29)*700
5 NEXTB,A:GOTO4
```

## Audio Visualシリーズ

さて、最後のコーナーは、音とビジュアルの総合作品。

『梅雨』(A 1/1989年10月号/下のリスト)。雨、地面に小さな円を描く。音はたいしたことないけど、日本人の情緒に訴えるものがありますね。

『ポンプとふうせん』(AOTAX/1989年11月号)。単純だがおかしい。だんだん風船が大きくなって、割れる瞬間が近づくのを恐怖しつつ待っている。音はやさしい。

『夜のエジプトバスツアー』(MACK竹中/1990年3月号)。パスの「ゴーツ」という音のためにリアリティがグッと増している。

『羊が1匹』(Romi/1990年3月号)。プーオンと柵をジャンプする高さ、退場時の動き、いすれにも一流の輝きがある。

『通路を走る!!』(AOTAX/1990年4月号/下のリスト)。壁が揺れるのと、走る足音が同期しているので、実際に通路を走っている感じが生まれる。

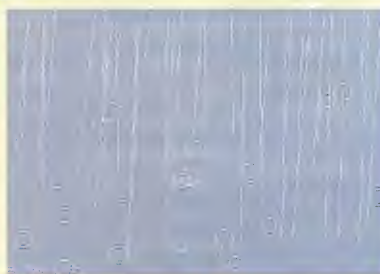
『再生・逆再生』(AOTAX/1990年6月号)。ボールの動きが再生・逆再生されるのもおもしろいけど、音のほうもていねいに作ってあるのがうれしい。

『へそかくせ』(裏鬼門/1990年9月号)。約2分待つて、実際にカミナリが表示されるのはほんの一瞬という意地悪プログラム。でもビジュアルはよくできている。

『男女交際によくある風景』(ろんぐTEAM/1990年9月号)。ジェットコースターのシミュレーションなのだが、ゆれぐあいうまくできていて、怖かったのを思い出してしまった。

#### Audio Visual シリーズ No1

##### 梅雨\*\* ■岡山県・A 1



①しとしと。びっちゃん。地面はすでに雨がたまって水はねる。グレイが地味で美しい

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN7:SETPAGE0,1:CLS:P
AINT(0,0),14
20 FORI=0TO99:CIRCLE(RND(1)*500,RND(1)*1
50+60),RND(1)*5+9,RND(1)*8+6:LINE(RND(1)
*500+6,RND(1)*20)-STEP(-RND(1)*30+3,RND(
1)*100+80),RND(1)*8+6
30 NEXT:PUTSPRITE0,(0,200):SETPAGE1:SOUN
D0,15:SOUND7,1
40 A=13:FORI=6TO13:COLOR=(I,7,7):COLOR
=(A,5,5,5):A=I:NEXT:GOTO40
```

## ちえ熱の

### AVグラフィティ

わたしのサウンドフォーラムに投稿されてきた手書きのプログラムを打ちこむ仕事が始まったのは、MOTOR命令が禁じ手になった1989年4月頃だ。その頃の作品で強烈に印象に残っているのが中山正智の「蛍光灯」(1989年8月号掲載)。これを見た人は必ず「へー」と感嘆をもらしたものだ。作品じやなく手紙にも印象深いものがある。TAK E竹の「友法」(1989年10月号掲載)はピコピコと鳴る、いかにもUFOポイ音はしない。コメントに「UFOの音など、たいていの人はきいてないのだから、どんな音でもいいのだからー!!」だって。これはおかしかったなあ。「蛍光灯」をきっかけにビジュアルに力を入れた作品が多くなり「AVフォーラム」へとかわっていった。「冬の夜空・雪の物語」(1990年2月号掲載)という窓枠が描かれ、粉雪がシトシト降る作品がきれいだった。

今まで打ちこんだリストをつなげれば東京タワーの高さを越えるだろう。ほとんど1人で打ちこんできたのだ。むかしはプログラムの打ちこみなんて、地味で疲れる作業でいやだった。今ではこれがけっこう気に入っている。(終) AVフォーラム管理人・ちえ熱

『ソナー』(TOM/1991年3月号)。「ピーン」というソナーの音が良い。『沈黙の艦隊』ふうの作品。

『音叉』(DX 14/1991年7月号)。音の波の視覚的表現。余韻が残るのが美しい。

『ミステリーサークル・宇宙人説』(ふらっとまあしゆ/1991年8月号)。ミステリーサークルのモワレが細っぽくてきれいです。

あ、終わりだ。

#### Audio Visual シリーズ No5

##### 通路を走る!!\* ■神奈川県・AOTAX



①走る人の上の動きを、壁のほうの上下動でうまく表現している

```
10 COLOR 0,0,0:SCREEN5:SOUND7,7:SOUND6,0
20 FORI=20TO97:C=C+1+(C=10)*10:A=EXP(1/2
0):B=SIN(3.14159/4,5*C)*A/5:LINE(127+A,1
05-A+B)-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105-A+B
)-STEP(0,A*2),C:NEXT
30 SOUND0,0:FORI=1TO10:COLOR=(I,0,0,0):C
OLOR=(I,MOD10+1,7,7):NEXT:SOUND0,15:GOT
O30
```

## お★題

1月号のお題「夢」うーむ、このお題は前にもあったかもしれないと思いつつ、新年の初夢もひっかけて、これに決定。夢、みてます? 塾長には定常の飛ぶ夢があつて、よく見るんだけど、解航は正當に「かんたんで、おしこした」という体のサインだ。フロイトの夢の判断とかもあるけど、解航はもういいとして、いろいろな人の夢の話を聞くのはおもしろい。ぜんぜん普通で、なんなんのにとんでもないワイルドな夢の話をしてくれたりします。男は夢を大いにする。まあ、わかりやすいところで、「大々」なやつた「フログルファア」になって」とか「東京でマイホームを持つのは夢にすぎない」とかいうものも。しめ切りは10月1日必着。



# 記憶のラビリンス

『ソーサリアン』オン・マイ・マインド



## 思い出話などをいくつか

お久しぶりの「ラビリンス」である。今月は「ソーサリアン」発売記念ということで、「ソーサリアン」の思い出などを書き連ねてみようと思う。

この「ソーサリアン」、最初の88版が出たのが、1987年の12月だ。なんと4年越しの恋が実った、というべきでこういうところからもMSXユーザーの熱心さも感じられるしだいであるが、このゲームのプロトタイプを見たのはいつごろだったろうか。確か、9月ごろだったと思う。このへんの話は、以前にもいくつか書いているので、またか、と思われそうだが、しょせんこ

のページは、年寄りの繰り言っぽい傾向があるのであきらめていただきたい。

スクロールのルーチンなんかは「ロマンシア」から発展したもので、特に最後に出てくるヴァイデスがソーサリアンがつながってぐるぐるするのに似ているでしょ。あれなんですね。

それから1か月ぐらいして立川のファルコムに行ってみると、かなり進んでいて、ダミーっぽい背景グラフィックの中をびゅんびゅんキャラが動いているのを目撃したわけである。それから1か月で大きく進歩していた。魔法や、町なんかほとんどで

きていた。うーむ、このへん記憶があいまいだ。順番はこの通りなのだが、時期がねー。なんせ4年前だもんね。この間の状況をばおぼおとしては興奮をまじえつつ某誌に紹介していたのだが、とんでもない作品が出るものだな、と思っていた。いちばん感心したのが、町で仕事にありつくという設定で、これが木屋さんが話していた生活そのもののRPGの第一歩という気がしていた。

話はそうとう前になるが、将来どんなゲームを作りたい？という質問に、勇者たちの実際の生活をシミュレートしたRPGを作りたい、という答えが返ってきたことがあった。そこでは勇者といえども生活費の心配をしなくてはならず、近所づきあいだってある。冒険に行くのもいいし、ずっと

町で生活していてもいい。そんなゲームだ。ここからは個人的な想像だが、勇者には知名度や信頼度なんていうパラメータがあって、それが高くないと冒険の依頼さえこない、なんていうのだとおもしろそうだし、3世代ぐらいかけて理想的な勇者を作り上げるなんていう、ユーザーが出てきたりして。そう、江戸っ子だって3代続いていないとだめなんだからね、勇者だって生まれてくるときにドラゴンスレイヤーを持って出てくるなんていうのがあってもいいかもしれない。とにかくそんなゲームが夢だったわけで、そういう意味で「ソーサリアン」はその夢に一歩近づいたわけであった。「ロードモナーク」もそういうノリはあるもののちょっと違う。最近は木屋さんとお話する機会はめったにないが、きっとそういう構想は持ち続けているはずで、いつか現実化されるのを楽しみに待っているしだいである。

さてさて、話をもとにもどそ



◎毎度 /



◎これか？ 凶悪なシナリオ『氷の洞窟』



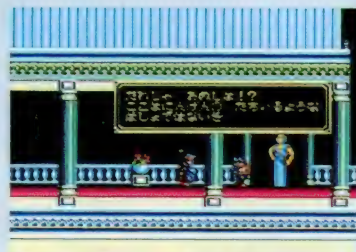
## 「天の神々たち」グラフィティなのだっ！



○この女、なんとなく怪しいのである



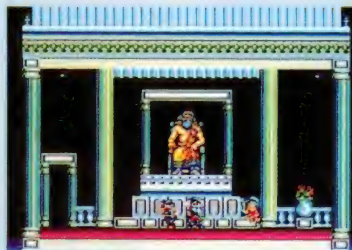
○これでももう天界に行けるんだけど



○こうやって神様達のこきげんをとらないと



○やべえ、アンナがついてきてくれた



○神様の前で演説、音がいいんだよね



○ラストの戦闘シーンまで楽しい

う。そうこうするあいだに『ソーサリアン』は見事完成し、好調な売れ行きを示したのだが、完成版ができてからのばおぼおの生活はかなり悲惨なものであった。もともと、ゲームの早解きなど

得意だったわけではない。ゲームはじっくり楽しめばいいと思っていたの。だが仕事となると、そうとうがんばって解かなくてはならない。しかも、88版はアクションの要素もあって、ある

技を使わないと、ほとんどのシナリオがクリアできない仕組みになっていた。これは語るも涙の物語で、ほんとの話、ばおぼおは泣きそうになった記憶がある。MSX版ではそんなことな

いので、安心してプレイしてほしい。それは2段ジャンプというできてしまうと簡単だが、できないときは一生できそうもなくなる、という微妙な技なのである。

## 恐怖の「氷の洞窟」!!

断っておくが、98版やMSX版にはこの2段ジャンプはないので、安心していい。参考までに説明しておく。ふつうのジャンプで飛び上がる高さは決まっています、2段ジャンプというのは、ふつうのジャンプをして飛び上がったところで再度ジャンプをすることで、ふつうの倍の高さに飛び上がる技なのだ。これが1回ならまだいい。何度もやったらまた成功すればいいわけだから。だが、これを失敗せずに3度続けるとするのは、かなりの難事業である。これが「氷の洞窟」にあったのだ。先ほど泣きそうになった、というのはこのシナリオだった。いや、泣いたかもしれない。記憶は定かではない。しかも悪いことに

ばおぼおはこのことを「ピラミッドソーサリアン」まで知らなかった。初めて、98版で遊んだときは、偶然としたものだった。これまでのおれの苦労は何だったのだ。

とにかく、そういうわけで「氷の洞窟」にはまだにいい感情は持っていないのである。逆にまだに好きなシナリオが「天の神々たち」だ。これはストーリーも単純明快で、しかもひっかけらしいひっかけもなく、おまけに音楽がすばらしいもので、何回でも遊びたくなるようなでかだった。かわいいお話である。「ジャックと豆の木」ふうの仕掛けがあったり、美しい音楽がすさんだ心をやわらげるといった、ちょっといい話があっ

たりで、心あたたまるストーリーなのである。これは誰もが認める名作といわざるを得ない。

あとは「メデューサの首」。ラストのドラマチックな展開は出色である。やっぱりNPCが出てくるのがいいみたいで「ロマンシア」も評判いい。「紅玉の謎」なんかもかわいいシナリオだった。

だが、いい思い出は希薄なのに対して、苦しかった思い出は後々まで残る。苦しかったのは「盗賊達の塔」だ。先月号のマップを見ていただければ、そして実際にプレイしていただければわかると思うが、あのマップの広さ。ばおぼおは最初にプレイする特権を持っていたが、そのことは同時に何も資料がない、

ということも意味するのだ。あれは苦労した。

追加シナリオはMSXに移植されるかどうか、未定だが、これもいいできた。中でおもしろかったのが「アマゾンの剣」だ。マップが斜め俯瞰でなんとなくエッシャーの絵を連想させる、ふんいきのあるマップであった。ストーリーも凝っていたしね。

ま、そんなこんなで年寄りの思い出話で終始した、「ラビリンス」であった。とにかく、本誌が導火線になって誕生したMSX版「ソーサリアン」。心行くまで楽しんでほしい、というのが今の気持ちである。まだ買っていない人は、ぜひ購入を検討してみしてほしい。MSXユーザーの必携アイテムだぞっ！



ディスクマガジン・ファン

# DAM fan

（学校も始まってしまい、楽しい夏ももう終わりだ。なんだかさびしい気がするのは不思議だ。どうも何かやり残している感じ。だが、DSはそんなことはない。パワー全開だ！）



## DS#29

● 2DD × 2 MSX2/2+ 1,940円・発売中（毎月上旬発売）  
● コンパイル

8月に発売になったDS28号をもう遊んだらうか。で、オリジナルゲームの『怒濤のパーティーショップ』ってけっこうすごかったでしょ。スピコンなん



④ いつも女の子だったのに変わったね

かほしくなるくらいに忙しい。お客の注文に応じてその商品を出すだけだというのに、すぐわけがわからなくなってパニックになってしまう。コンパイルのオリジナルゲームはそうかんたんには攻略できないのだ。にもかかわらず、かどくはさだかではないけど、今月もオリジナルゲームが入る。その名も『ジャンプ・ヒーロー』。ひたすら上へ上へとジャンプを繰り返して高いところへ上がっていく。キー

操作の技が決め手かな。そうそうオリジナルゲームといえば、もう1本。『ちょっとえっち#2』もある。これもすてがたい趣がある。

そのほかにはBGVの『ぶよ

ぶよ物語』や『ドラゴンクイズ』の遊べるバージョンが入る。下には紹介していないけど、おなじみ連載AVG『ノーザンクォーターズ』⑤、『新・帰って来たクイズII』⑥などもりだくさん。

### ドラゴンクイズ⑥

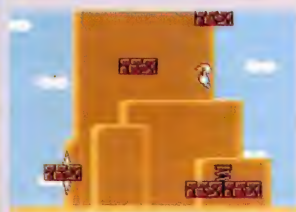
ドラゴンをあんまりかわいがるんで、すねてドラゴンと家出しちゃった女の子を捜すRPG。モンスターとの闘いはすべてクイズというのがミソ。だってここはクイズ王国なんですから。



コンパイル

### オリジナルゲーム ジャンプ・ヒーロー④

変な顔のおじさんがプレイヤー。ベルトコンベアや左右にゆれる床を踏み台に上へ上へ行く。高い床はつかまっちはい上がるのだ。



コンパイル

### オリジナルゲーム ちょっとえっち#2④

えっちといえば、すけべのことでしょうか。すけべといえば、何でも。とにかく女の子の肌をあらわにさせることでしょうか。だけど、こうやっていってのほうがいちいちだ。



コンパイル

### BGV ぶよぶよ物語⑦

ピンクのぶよぶよが悪いぶよぶよにからまれている。そこへ正義の味方のぶよぶよが現れる。そして助けられた彼女は恋に落ちて……。



コンパイル

### エキサイティングアタック⑥

たんなるバレーなのだが、レシーブやアタックにいろんな技がある。登場するのもナゾノハゲなんてゆかいなヤツがいて、親しめるとし、1人プレイ、2人プレイ、ウォッチモードがあるのも親切。



MSX-FAN

※ ⑦ マーク……デモ ④ マーク……遊べるもの





**FAN NEWS**

# ナイキ

カクテル・ソフト  
☎03-3200-9834  
発売中

媒体	CD-ROM × 5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

物語を重視したSFアドベンチャーゲーム。銀河系一周レースで見事優勝できるか!?

## アテナ皇女を無事に救い出せ!

主人公のナイキは銀河系一周レースの昨年の優勝者だ。今年も優勝をねらって相棒の美歩鈴と2人でレースに出場した。レースは7つのチェックポイントを通り地球にもどってくるというもので、過酷なコース設定のため、毎年多くのリタイアが出て、完走するのでさえ難しいと

いわれている。そんなレース中、ナイキたちのもとに緊急連絡がはいる。内容はアテナ皇女を救出してほしいというものだった。アテナ皇女は何者かに誘拐され、レースに参加している船のいずれかに監禁されているらしい。いったい誰がなんの目的で? レースに参加しているナイキは



④スタート直前、いよいよ出発だ!

極秘に各船を調査することになった。

ゲームは、文章形式のコマンドを選択していくアドベンチャーで、プレイ中の選択が後の展開に影響するぞ。



④こういうチェックポイントが7つある

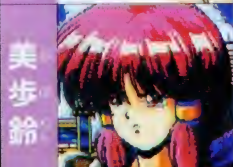


④銀河帝国第一皇女、ナイキとは異、恋人同士だった



ナイキ

この物語の主人公、いやらしいが、もとは銀河帝国の軍人



美歩鈴

ナイキのパートナー。色々な面でナイキをサポートしてくれる



フルスト

3年連続優勝したこともある実力者、ナイキの最大のライバル

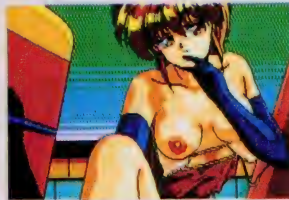


④これがゲームの基本画面だ。文章形式のコマンドを選択していく。コマンドの選択によっては、×××でできたり、死んでしまったりするので、状況を考え注意深く行動しなければならぬ。ときには大胆に行動することも必要だ。画面右下はメニューという女の子が誘拐されているというシーン

あられもないすかたの、女の子をみる野郎をやっつけて、女の子をすくうぞおとなしくこのばからたいさんをするこうふんしてしまい、やじゅうになる

## もちろんHも、もりだくさん!!

ゲームで出会う女の子のエッチな画面が見られるかどうかはコマンドを選ぶキミの腕だ。また、ゲームを終わらせたら、航海日誌という形でエッチな画面を見ることもできるぞ。



④ミーユ、ジェットコースターの上で



④しぼられている美歩鈴。実は彼女には暗い過去が



④美歩鈴が裸で? これは夢なのか?

④おもしろいゲームやっています

## ★おまけ

ナイキにはおまけモードがついていて、ナイキ航海日誌(グラフィック)、音楽モード、きゃんパニ・ビッグバン(クイズ)が楽しめるぞ。



Hソフトのせいはいくは、おもしろい、しょうきょうは「あずしうばい」としてあつかわれる。

④これはクイズの画面。全て正解すると……



今月の「いーしょーくーはまだかいな!?」改め

# いーしょーくー情報

今月から突然1ページになった移植情報である。1ページでもパワーは旧連載と変わらない、という意気込みでいってみたい、と思う。今月から登場したのは、累計ベストテンで、これでもいい移植希望の傾向がつかめるのではないかと、思っている。

さて、先月の主役ともいえた『ブライ下巻』だが、今月もお便り多かった。もう、かなり過激なものが多くて、恐ろしくて掲載できないものばかりである。

やはり、上巻が出て下巻が出ないのは、どんな説明も通用しない、ということなのだろうか。あ、いっとくけどこのページが見開きから1ページになったのは、どこから圧力がかかったとか、そういうのではない。これは純粋に編集部内部の事情によるものだ。

で、先日リバーヒルソフトに行ってきた。結論からいうと状況は先月号で書いた通りでいまだに出るか出ないかは

決まっていな。他社から出ることも含めて、検討中ということである。なんと歯切れが悪いのだが。これまでリバーヒルでMSX版の移植を担当してきたプログラマーがいなくなった、とか、会社のシステムについての説明があったのだが、残念ながらMSX版が出ていないことのユーザーが納得できるような説明はなかった、と思う。あとは第3者がなんとかがんばってリバーヒルから奪い取るようにして、出すしかないのではないだろうか、という印象である。

要するに、これまでMSX版には独自のインターフェイスやグラフィックを用意して、移植というよりもオリジナルと同じ労力を使って開発してきた。それがMSXユーザーの支持を得た要因だと思う。だが、現状ではそういう形での開発は社内では不可能だ。といって、どこかに移植を依頼して、純粋に98からの移植を行ったら『ブライ下巻』MSX版は出るかもしれないが、MSXユーザーは納得しないのではないだろうか、ということなのだ。そういうところでいけば決断を保留している、という状態なのだ。お話はよくわかるし、同情できるのだが、ユーザーの立場からみたらどうだろうか、という気がしてくる。

なお、この『ブライ下巻』と『サイレントメビウス』『プリンセスメーカー』の3作品は水面下での交渉が進行中であることを報告しておく。

## 注目の3本はこれ!



①アニメ映画も公開された「サイメビ」累計ではトップだ。画面はPC-98版



②格闘技ブームも手伝い、「ストリートファイターII」も急上昇。画面はアーケード版



③大人気の「ファイナルファンタジーIV」がはやくも初登場。画面はスーパーファミ版

さて、順序が逆になったが今月のチャートを見てみたい。上位4つは変化なし。根強い人気である。『ストリートファイターII』がさらに上がっている。これは違うんじゃないの? というようなことを書くと反発して上がるという傾向があるみたい。初登場は『ファイナルファンタジーIV』。これは現在はまだという演出が随所にあるかな。累計では『サイレントメビウス』がやはりトップだ。

## 今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	シムシティ	イマジニア	P G	109
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	71
3	3	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	52
4	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	49
5	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	48
6	10	ストリートファイターII	カプコン	A	42
7	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	39
8	15	天地を喰らう	カプコン	G A	32
9	5	大戦略III '90	システムソフト	P	29
10	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	28
11	8	ファイナルファイト	カプコン	G A	24
12	10	ジーザスII	エニックス	P	23
13	64	ルーンワースII	T&Eソフト	P	19
14	14	パロディウスだノ	コナミ	P A	18
15	24	ロードス島戦記II	システムソフト	P	16
16	14	A.I.列車でいこう	アートディンク	P	15
17	22	天と地と	コナミ	P	13
18	初	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	12
18	16	グラディウスIII	コナミ	G A	12
20	14	ポピュラス	イマジニア	P G	11

■ 8月号アンケートハガキ1000通より集計

※ Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	701
2	シムシティ	イマジニア	P G	613
3	ダイナソア	日本ファルコム	P	421
4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	363
5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	359
6	大戦略III '90	システムソフト	P	330
7	ファイナルファイト	カプコン	G A	296
8	ポピュラス	イマジニア	P G	265
9	天地を喰らう	カプコン	G A	264
10	ソーサリアン	日本ファルコム	P G	201

■ 1991年1月号より8月号までの集計



# On Sale

## 発売中のNewソフトを再チェック

10月のクセして、この原稿を書いているのは8月のあたま。今月は、夏休み進行のためしめ切りもはやく、ON SALEの集計期間も短くなっちゃたん。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。



## 7月15日から8月2日 までに発売されたソフト

7月24日●スーパープロコレ(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)

7月31日●エアホッカー(D)/アスキー/2,980円

●シューティングコレクション(D)/アスキー/2,980円

8月2日 毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円□

※『エアホッカー』『シューティングコレクション』は、MSX-GUN(アスキーより発売中の「ダンジョンハンター」に付属の光線銃/1万2800円)が必要です。



●撃って、カ・イ・カ・ン『シューティングコレクション』MSX1から遊べるぞ



●断って、カ・イ・カ・ン『毎日がえっち』目指すは、千人斬りだ



## J&P 渋谷店 売り上げベスト10

やっぱりというか当然という  
か予想どおり1位は『ソーサリ  
アン』。夏休み進行もあって、左

の発売されたソフトの期間内に  
はいらなかったけど、ベスト10  
の集計には間に合いトップだノ

※	順位	前回 順位	ソフト名	ソフトハウス名
✓	1	—	ソーサリアン	ブラザー工業
✓	2	—	ディスクステーション#28	コンパイル
✓	3	4	信長の野望・武将風雲録	光荣
✓	4	10	銀河英雄伝説ⅡDX Kit	ポーステック
✓	5	—	ルーンマスター三国英傑伝	コンパイル
✓	6	1	ピンクソックス6	ウェンディマガジン
✓	7	3	ディスクステーション#26	コンパイル
✓	8	—	ピーチアップ8	もものきはうす
✓	9	5	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
✓	10	—	ナイキ	カクテル・ソフト

●ディスクステーション#26が3か月連続で登場  
もつ、#28まで発売になっているのにスゴイ

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(8月1日から15日までの集計)



## ユーザーの主張

### 今月の『ソフトハウスさん教えてね』

さてさて、8月号で募集したテーマは「ソフトハウスさん教えてね」。日頃、ソフトについて疑問に思っていることや、メーカーの方々に聞いてみたいことなんかをハガキに書いて送ってもらったというわけだ。全国の読者から、いろんな質問がとどいたので、いくつか紹介していこう。

●質問1「なぜ、ブラザー工業さんは『ソーサリアン』をタケル設置店でしか売ってくれないのですか? 山口県にはタケルが1台もないので、福岡か広島へ行かなければなりません。ちなみに福岡までは直線距離にして70キロ、広島までは90キロもあります。通信販売は親がダメだということではできません。ブラザー工業さん、なんとかしてください。お願いします。(山口県/いいな尾介くん)」

そうか、山口県にはタケルがないのか。うーん、『ソーサリアン』が買えないなんて、えらいこっちゃ。とにかく、

ブラザー工業に聞いてみよう。

「今回の『ソーサリアン』の発売方法についてですが、私どもではタケルによる販売を基本とし、記念として1万本だけ特別にパッケージ版をつくりまして。ですから、このパッケージ版につきましても、扱いはタケル版と一緒にということになります。また、今月から『NEW TAKERU』を1か月20台くらいの割合で各地に設置していく予定です。その候補地のなかには、もちろん山口県もはいてますので、もしばらくお待ちください」と、語ってくれたのは、ブラザー工業の荒川さん。タケルが置かれるのを待つか、親を説得して通販で買うかはキミしだいってわけだ。

つづいての質問はこれ。

●質問2「工画堂スタジオさん、『シュヴァルツシルトⅢ』は、いつになったら発売されるのでしょうか? ヒントを請求したときに同封されていたチラシ

によると、『開発好調!』だそうです……」(兵庫県/脇山剛くん)

このハガキには、工画堂スタジオの谷さんが答えてくれた。

「現在、年末発売にむけ、PC-98版の『シュヴァルツシルトⅢ』を開発中です。ただ、MSX版につきましては、いまのところ発売の予定はありません。ですから、開発好調というのも98版のことだと思います」

ちょっとガッカリ……。けど、時期がくれば移植されるんじゃないかなあ、とも思う。そう願いながら、つぎのハガキにいってみよう。

●質問3「ボクはコンパイルの大ファンで、毎月『ディスクステーション』を買っています。将来はコンパイルで働きたいと真剣に考えています。どうしたらコンパイルにはいれますか?」(広島県/大西祐介くん)

さっそく、コンパイルの演芸……。いや営業の田中さんに話してみた。「私の場合、カラオケ屋で歌っていると

ころを、いまの社長にスカウトされました。これ、ホントの話ですよ。学歴とかなんとかではないんです。性格が営業向きだったっていうか、なんというか。うーん、たまたま社長に気に入られて、気がついてみたらコンパイルの営業をしてた、という感じでしょうか。だから、ウチ(コンパイル)にくるとかこないとかは別にして、何かやりたいことがあるんなら、自分を最大限にアピールすることです。ただ、ジッとしてるだけじゃ物事は進展しませんから。だからって、常識をわきまえない人はダメですけどね」

とにかく、やりたいことがあるならがんばってみることだ。

なんか大マジメになってしまったが、今月はこれにておしまい。次回、12月号だが、テーマはとくに決めないでやろうと思う。なんでもかんでもいいことをハガキに書いて送ってもらいたい。しめ切りは、9月末日。掲載者にはテレカを進呈するぞ。

「ユーザーの主張」への  
お便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係



# COMING

カミング スーン

新作ソフトを先取り

秋だ!!ゲームだ!!  
カミングスーン・スペシャル!!  
期待の新作に  
スポットライト



1月号につづいて、2度目になるこの企画。これから発売が予定されているゲームを、開発状況をふくめバゴーンと紹介だ。「発売予定表に載っているけど、いったいどんなゲーム?」ってな疑問もこれにて解決。キミのソフト購入計画の役に立つことうけあいだ。

## AD&D®ヒーロー・オブ・ランス

RPG

■ボニーキャニオン/7,500円■9月21日発売予定

もうすぐ発売になるこのゲーム。先月のカミングスーンでも紹介したけど、かなりアクション性の強いRPGだ。ゲーム終了後には、得点が表示されるなど、一風変わったゲームに仕上がっているぞ。



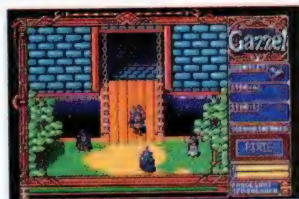
いかに海外のソフトってか  
んしの画面なのた

## サーク ガゼルの塔

RPG

■マイクロキャビン/7,800円■9月下旬発売予定

「サーク」シリーズの最新作。ゲームの内容については、巻頭のFAN・ATTACKを見てもらえばバッチリ。おなじみのキャラが大活躍のアクションRPG「ガゼルの塔」は、まもなく発売だ。



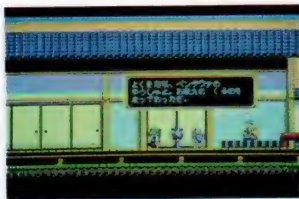
キレイなグラフィックは健在だ

## 戦国ソーサリアン

RPG

■ブラザー工業/価格未定■年末発売予定

戦国時代を舞台にした追加シナリオ。魔法使いの予言どおりに日本にやってきたソーサリアンたちが、信長ら人の武将に乗り移った魔物をやっつけていくというもの。年末が待ちどおしいね。



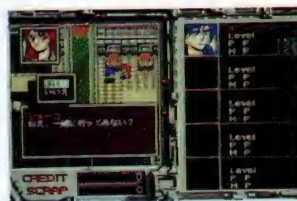
スシ〜、ゲイシャ〜(画面はPC-98版)

## アルシャーク

RPG

■ライトスタッフ/価格未定■発売日未定(92年発売予定)

ライトスタッフのデビュー作。惑星上や宇宙空間をメイン舞台に繰り広げられるSF-RPGだ。キャラデザインは、本誌付録ディスクのタイトル画を描いている木村明広氏。発売は来年になりそう。



おもしろそう! (画面はPC-98版)



## ソープランドストーリーⅡ・メモリー

200 RPG

■ハード/5,800円 ■いちおう秋発売予定

謎の犯罪都市TOKYOを舞台にした美少女RPG。「ヤ」のつくお兄さんがたを倒しつつ、さらわれた恋人ユミコを助けるのが目的だ。いちおう発売予定は秋と、芸術家のさっぽろモモコ嬢はいう。



ベロン手ごたえだっというのに

## 笑っせえるすまん 第1巻

200 AVG

■コンパイル/3,980円 ■12月10日発売予定

コマンド選択式のAVGで、「たのもし顔」「的中屋」「勇氣は損気」という3本のシナリオが入っている。あのテレビアニメが、どういったゲームになるのか興味深い。低価格もうれしいぞ。



◎原作の持ち味をうまく再現している

## キミだけに愛を…

200 AVG

■GAMEテクノポリス/7,800円 ■9月下旬発売予定

SFとかファンタジーとかじゃなく、純粋な学園AVGとして開発中なのがこのゲーム。主人公をとりまく女の子との恋とエッチをモチーフに、アダルトな(大人っぽい)感じでストーリーは展開する。



◎軽もキレイだぞ(画面はPC-98版)

## 校内写生 1~3巻

200 AVG

■フェアリーテール/各4,800円 ■9月中旬発売予定

ソフトハウスみずから、X指定(アメリカで18禁の意味)だとぶちあげたゲームだ。原作になっているのは、あの遊人のマンガだから、全編にわたってエッチのオンパレード。超エッチ美少女AVGだ。



◎遊人のキャラに愛♡(画面はPC-98版)

## 闘神都市

200 RPG

■アリスソフト/6,800円 ■11月発売予定

美少女ソフトのなかでも、とくに前人気の高いこのゲーム。地下迷宮の探索と、闘神大会に優勝するという2つの目的をもった美少女RPGだ。インターレースモードを使ったグラフィックは絶品だ。



◎思わず「ため息」の美少女グラフィック

## コズミックサイコ

200 AVG

■カクテル・ソフト/7,800円(CD付き) ■9月14日発売予定

ネプチューン号という宇宙船をメイン舞台にした、美少女AVG。特筆すべきは、サウンドウェア(12センチCD)付きで、7,800円というお値段。女の子のほうも、見てのとおりかわゆくてグーだ!



◎なかなかマブイ♡(画面はPC-98版)

## ポッキー2・怪人赤マントの挑戦

200 AVG

■ポニーテールソフト/7,800円 ■10月中旬発売予定

ポッキー学園の女生徒を襲う、謎の怪人赤マント。コイツの正体をさぐるため、新聞部員の美少女3人組が大ハッスルしちゃうというAVGだ。前作以上にキレイになったグラフィックには注目なのだ。



◎これぞ美少女♡(画面はPC-98版)

## 開発中ゲーム情報

### ここだけの(はなし)その1

先月号の発売予定表のページに『斬 夜叉円舞曲』の発売中止というのをコッソリ載せたけど、みんな気づいたかな? じつはこのゲーム、ここ数か月作業のほうがストップした状態だったのだ。そして先月、ついに中止が決定したというわけ。

で、その代わりといっちは変だが、秋から年末あたりにアクションパズルを1本予定しているそうだ。それもPC-98版など、他機種のものと同封発売(ノ)とのこと。内容やタイトルなどはまだ秘密だけど、もうじき発表できると思うので楽しみに。



## アウターリミッツ

200 AVG

■もものきはうす/8,800円 ■11月26日発売予定

『ビーチアップ5』に掲載されたRPGが、タイトルはそのままにAVGに生まれ変わって登場する。戦闘シーンにはカードバトル方式を採用。ダメージをうけるとキャラの絵が過激に変化していくぞ。



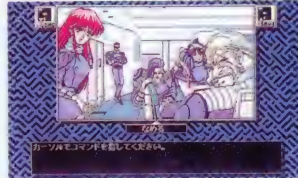
ひさびさ、もものきの新作だ

## エル

200 AVG

■エルフ/7,800円 ■11月下旬発売予定

スゴ腕スナイパーの面々が、悪の組織ブラックウィドウに立ち向かうというAVG。すべての行動は15種類あるアイコンから選択する方式なので、とくに♡♡シーンなんか大興奮のエピソードものだぞ！



ひさびさ、もものきの新作だ

## 伊忍道・打倒信長

200 SLG

■光栄/ROM版:11,800円(CD付き:14,200円)  
ディスク版:9,800円(CD付き:12,200円) ■11月発売予定

伊賀忍者となって、信長を倒していくという、これまでとはまったくの逆パターン。画面からもわかるように、ゲームはかなりRPG色の強いSLGになっている。



ひさびさ、もものきの新作だ

## エリート

200 SLG

■マイクロブローズジャパン/価格未定 ■発売日未定

かなりまえに1度取り上げたスペースシミュレーション「エリート」だが、このたびPC-98版の発売が決定。うまくいくとMSX版も近々出せるかもしれないとのこと。はやく遊びたい1本である。



ひさびさ、もものきの新作だ

## ドラゴンクイズ

200 クイズ

■コンパイル/価格未定 ■9月20日発売予定

家出をした彼女をさがして旅をするという、RPG感覚のクイズゲーム。敵との戦闘はみ〜んなクイズ。その数、約2000問。かわいいうグラフィックと、だれでも気軽に遊べるところがうれしいぞ。



ひさびさ、もものきの新作だ

## スーパー上海・ドラゴンズアイ

200 パズル

■ホット・ビィ(タケルで販売)/価格未定 ■年末発売予定

パズルゲームの傑作「上海」の最新版だ。今回は、麻雀牌バージョンのほかに国旗や動物など牌のバリエーションが増えたり、十二支の動物をかたどった配列になっていたりと、なかなか凝っている。



ひさびさ、もものきの新作だ

## 開発中ゲーム情報

### ここだけの はなし その2

このページの上のほうで、『アウターリミッツ』の紹介をしたけど、ここにきて、もう1本もものきはうすの新作情報がとびこんできた。タイトルは『ビーチアップ総集編II(笑)』。なんじゃこりゃ!? まさに(笑)って感じの、へんてこりんな名前だよな。「どうです、いい

でしょ!!」と、もものきの営業さんが勝ち誇ったように電話をかけてきたのだ。

中身はというと、ビーチアップ8に入っていたアクションパズル「みらあめいず」が再登場したり、隠れファンも多い「サナトリウム・オブ・ロマンス」の続編が入っ

てたりとなかなか。そして、きわめつけは「チンと手と2」。テレビの画面にうつった男性のナニを手で隠していく、という例のアレである。ほかにも、「3画面でドン!」のパート3や花札やらと内容も充実。ディスク4枚組で12月17日発売予定。ソフトを買うと、またまたものすごくエッチなおまけがついてくるとか。うーん、たまらんねえ、ホントに。

そして、年末にはマイクロキャビンから『サーク ガゼルの塔』につづく新作も発売決定。これについては夏のイベントで発表されたので、会場に行った人はもう知っているよね。タイトルは『幻影都市(イリュージョン・シティ)』で、ひさびさのターボR専用版だ。内容、その他もろもろの詳細については次号以降でドンドン紹介していくので楽しみに。



ひとめで  
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

## MSX新作発売予定表



この情報は  
**8月21日**  
現在のものです!

記号の意味⇒無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。  
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武蔵 (タケル) で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	6日 ディスクステーション#29 (D)/コンパイル/1,940円□
	上旬 ★ViewCALC (D: 要MSXView)/アスキー/14,800円
	14日 コズミックサイコ (D: CD付き)/カクテル・ソフト/7,800円
	20日 ドラゴンクイズ (D)/コンパイル/価格未定□
	中旬 校内写生1~3巻 (D)/フェアリーテール (X指定ブランド)/各4,800円
	21日 AD&D®ヒーロー・オブ・ランス (R)/ポニーキャニオン/7,500円□
	27日 アリスソフト美少女アルバム (本)/徳間書店/1,380円 (税込)
	下旬 サーク ガゼルの塔 (D)/マイクロキャビン/7,800円□
	下旬 キミだけに愛を... (D)/GAMEテクノポリス/7,800円
	下旬 ピンクソックス7 (D)/ウェンディマガジン/3,600円□
10月	下旬 スコアサウルス (D)/ビッツー/価格未定
	8日 ディスクステーション#30 (D)/コンパイル/1,940円□
	8日 MSX・FAN11月情報号 (本+D)/徳間書店/980円 (税込)□
	上旬 きゃんきゃんバニー・スピリッツ (D)/カクテル・ソフト/7,800円
	上旬 ポッキー2 (D)/ポニーテールソフト/7,800円
	中旬 殺しのドレス3 (D)/フェアリーテール/7,800円
	？ ナイスミディパックMIDIRA Bセット (R+D)/ビッツー/60,000円
11月	？ ソープランドストーリーII・メモリー (D)/ハード/5,800円
	8日 MSX・FAN12月情報号 (本+D)/徳間書店/980円 (税込)□
	8日 ディスクステーション#31 (D)/コンパイル/1,940円□
	26日 アウターリミッツ (D)/もものきはうす/8,800円□
	下旬 エル (D)/エルフ/7,800円
	？ 伊忍道・打倒信長 (R)/光栄/11,800円□
	？ 伊忍道・打倒信長 (R: サウンドウェア付き)/光栄/14,200円□

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	？ 伊忍道・打倒信長 (D)/光栄/9,800円□
	？ 伊忍道・打倒信長 (D: サウンドウェア付き)/光栄/12,200円□
	？ 闘神都市 (D)/アリスソフト/6,800円
12月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン (D)/アスキー/価格未定
	フォクシー2 (D)/エルフ/7,800円
	ヴェインドリーム (D)/グローディア/価格未定□
	笑っせえるすまん第1巻 (D)/コンパイル/3,980円□
	麻雀悟空 天竺への道 (R)/シャノアール/価格未定□
	夜の天使たち (D)/ジャスト/8,800円
	天使たちの午後・番外III (D)/ジャスト/8,800円
	倉庫番リベンジ (仮称) (D)/発売元未定/価格未定
	戦国ソーサリアン (D: タケルでのみ販売)/タケルソフト/価格未定□
	●ワンダーボーイII モンスターランド (R)/日本テクスタ/7,800円□
	ビースト (D)/パーディーソフト/7,800円
	シンセサウルスVer. 3.0 (D)/ビッツー/価格未定□
	スーパー上海・ドラゴンズアイ (D: タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/価格未定□
	★幻影都市 (D)/マイクロキャビン/9,800円□
	3Dプール (D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	エリート (D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム 入門用 (仮称) (D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク (D)/ライトスタッフ/9,800円□



# スーパ 付録ディスク の使い方

ここではディスクについての操作方法と内容紹介を掲載。とくに、ディスクの使用方法や注意点などは、ディスクで遊ぶまえに必ず読んでほしい。また、ファンダムなどの掲載プログラムなどは各記事ページも参照のこと。



## はじめに

まず、このディスクはMSX2・VRAM128K以上を対象にしている。ただし、MSX1でも、直接ファイル呼び出して遊べるものもあるので利用してほしい(ファイル名などは121ページの表を参照のこと)。

さて、内容のほうだが、ほとんどのものが右写真のようなメニュー画面から選んで遊べるのだが、ディスクのシステム上の都合や使いやすさなどの理由でBASICやMSX-DOSなどから呼び出すものもある。

## 起動方法

ふつうのゲームと同じようにディスクをディスクドライブに入れて、電源を入れると自動的にディスクを読み始めてタイトル画面が出る(ちょっと待つけど)。あとはカーソルでメニューのなかから好きな場所を選べば

いい。

また、本体の電源が入っている状態で始めるときは、ディスクを入れてリセットするだけ。まあ、ようするにふつうなのだ。そうそうFMパックを持っているなら先に用意しといてね。

## タイトルからメニュー画面へ

付録ディスクが起動すると、かわいい女の子と不思議な動物のCGが表示され、軽快なBGMが鳴りはじめる。

次に、右の「キー操作」のイラストにあるキーのどれかをBGMが鳴りやむまで押したまま

にする。BGMが鳴りやむと、カーソルキーで画面の位置を調整できるようになる。

見やすい位置に置いたら、スペースキーを押すと、各コーナーの看板がならぶメニュー画面へ入れるのだ。

## 基本キー操作

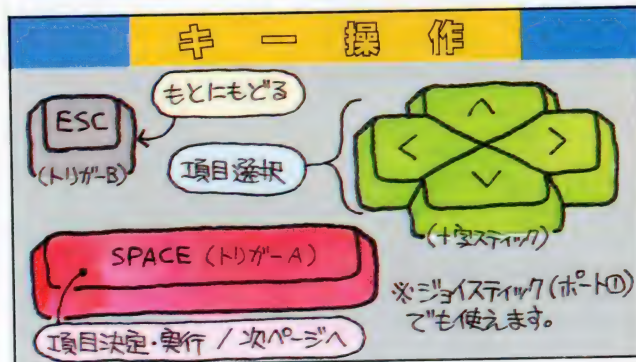
メニュー画面では、カーソルキーで点滅カーソルを動かしてコーナーを選び、スペースキーを押すと、最初にそのコーナーの説明画面が表示される。ここ

でESCキーを押せば、またメニュー画面に戻ることができる。

コーナーの説明画面のときにもう一度スペースキーを押すと、しばらくしてそのコーナーの小



●これがメニュー画面。ここから好きなコーナーに入る。スペースキーで決定ね!



メニューが表示される。

小メニューは、そのコーナーのファイルの説明をするだけのものもあるし、いくつかのゲームなどのタイトルが表示され、それをさらに選択していくタイプもある。ここでもESCキー

を押すとメニュー画面に戻る。

小メニューでスペースキーを押すと、収録プログラムが実行されたり、メッセージを表示しおわってメニュー画面にもどったりする仕組みになっている。では各コーナーを紹介しよう。





この「すべしやる」のコーナーは、雑誌の特集みたいなもの。毎月ビッグな内容でお届けしようと思う。その輝くべき第1回に、マイクロキャビンの『サーク・ガゼルの塔』が登場。そして、『ソーサリアン』も！ 読者のみなさんは心ゆくまで楽しんでほしい。



## 『サーク・ガゼルの塔』オープニング・デモ

協力/マイクロキャビン

もうあと少し待つだけで発売になる『サーク・ガゼルの塔』。今月も巻頭で紹介していたように、マイクロキャビン制作の人気RPGだ。いつもマイクロキャビンは、MSXのためにおもしろくて楽しい、そしてレベルの高いソフトを供給してくれている。今回も期待どおり。とてもすてきな作品である。絵はきれい、音もきれい、のなかなかの出来である。その『ガゼルの塔』のオープニングがまるまるそっくりディスクに入っている。

何度見ても感動のオープニングである。そして、ぜひ見てほしいのが、タイトル文字の出るところ。ゆらゆらとなにかがうごめいているかと思って見ていると、すーっとタイトル文字になっていく。これってけっこうむずかしい技なのだ。

デモは1周約5分でエンドレス。あきたら、リセットして付録ディスクのタイトルに戻ろう。

ところで、1キー（テンキーは不可）を押しながらリセットすると直接デモが始まるのだ。

### マイクロキャビン永井勝也氏のコメント

基本的に98版をベースとしてMSX、88版をいっしょに作成しました。目玉であるタイトル表示ですが、88版はスピードで非常に苦労しました。その点MSXはVDPの助けをかりて、あっさり作ったわりにはスピードも満足いくものになったのです。付録版ではFM音源がない機種では音がさみしいですが、製品版にはしっかり入っていますし、ターボRで実行すればデモの最初から最後までノーアクセス、ノンストップで実行できます。ぜひ、じっくり楽しんでください。



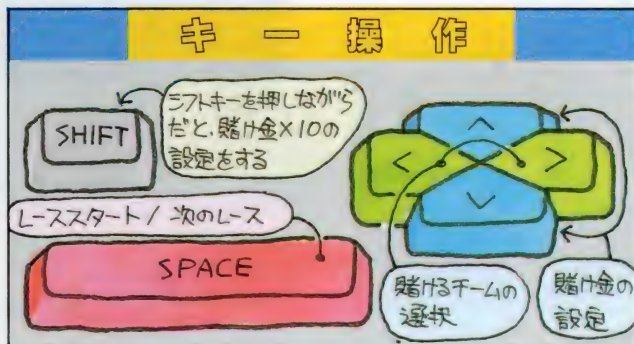
## Mファンオリジナル『ソーサリアンリレー』

協力/ブラザー工業&ティールハイト&日本ファルコム

「ソーサリアン」というゲームは、ふつうのゲームと違ってシステムというものがはっきりしている。そのシステムのうえで各シナリオが動いているのである。極端なことをいえば、RPGコンストラクション的な要素をもつものである。だから、今回この付録ディスクに『ソーサリアン』のなんらかのものをに入れてみようと思ったときに、このシステムという壁に直面してしまったのである。なぜかという、ものすごく大きい容量をシステムが持っていて、デモを作ろうとすると1枚しかないディスクはパンクしてしまうのだ。そこで、なんとかして、登場キャラクターだけでも使って何かできないかと考えたのが、このMファンオリジナルの『ソーサリアンリレー』。ところが、キャラクターがかたんにプログラムからひろってこれられない。キャラクター1つ1つがいくつものパーツに分かれて存在するものだから、このパーツがだれの

ものか、と判断するのがすごくたいへんだ。だって種族で4つ、性別で2つ、年齢で3つ、で合計24種類のキャラクタが32個のパーツにわかれている。つまり768のパーツにとらめっこしながらキャラクタをつないでいったのだ。ええん、たいへんだ。こういう苦労も裏にはあったのだ。

そういうわけで、ルールを説明しよう。このリレーは種族、性別、年齢の違うキャラクタが3人で1チームを組み、リレーをする。競争するのは2チームあってそのどちらが勝つかかけるのである。カーソルキーの左右でかけるチームの選択、上下でかけ金を決める。以上を決めたら、スペースキーで実行。あとは応援するのみ。こうして8チーム出場のトーナメント形式が7試合終われば終了。所持金が無くなっても、観戦はできる。ちなみにキャラクターの表示は種族、年齢、性別の順。若いほど走りも速いのだ。



①WIZはウィザード、ELFはエルフ、F I Gはファイター、DWAはドワーフ、Yはヤング、Aはアダルト、Oはオールド。Mは男、Fは女の略。どちらが勝つか？





## ゲームプログラム11本ノ

やったノ ファンダム読者の長年の夢を実現。  
すべてのゲームがいますぐ遊べるぞノ

長いプログラムをコツコツと打ちこみ、確認用データでチェックをし、そしてついに動きはじめたときのあの感動。ファンダムの愛読者なら、だれでも経験があるだろう。今月から、ディスクユーザーはその「感動」とお別れすることになる。

そのかわり、これからはもっと広い世界での感動に出会うことになるだろう。今月は、超絶おもしろゲームが11本、ギンギシにつまっている。

スーパー付録ディスクには、1画面タイプから超ロングのFP部門まで全プログラムを収録。付録ディスクを起動し、メニュー

一画面からファンダムのゲームを遊ぶこともできるし、BAS10画面から、それぞれのプログラムをふつうにロードすることもできる(ファイル名は121ページ参照)。

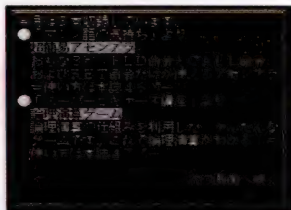
だが、付録ディスクの内容は絶対に書き換えてはいけな。書き換えると、あのすばらしい「ガゼルの塔」のオープニングデモが破壊される恐れがある。そうになったら編集部では責任は持てない。1人で泣きなさい。

そうならないためにも、ファンダムなどのBAS10プログラムは、別のディスクにコピーしておこう(右のカコミ参照)。



### 掲載のサンプル・プログラム集

ファンダム「スーパービギナーズ講座」「マシン語の気持ち」、そのほか「BAS10ピクニック」などプログラム関係の記事で掲載したり、使用したりするプログラムを収録。今回は、  
・「マシン語の気持ち」より「超簡易アセンブラ」(リストと使い方は本誌に掲載)  
・「スーパービギナーズ講座」より「論理演算ゲーム」(リストは掲載せず、記事で遊び方、使い



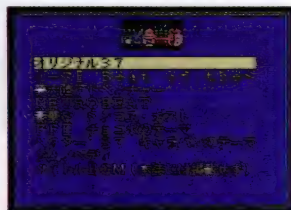
方を解説)  
・「BAS10ピクニック」より「FM音源音色エディタ」(8月号に掲載したもの。今月号の記事ではリストの再掲載とくわしい使い方、改造法を説明)  
どれも、BAS10画面からロードして使用する。



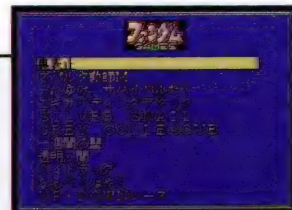
### FM音楽館 演奏プログラムベスト8

この1年間でFM音楽館に掲載された演奏プログラムのなかから傑作ばかりを8本集めて収録。本誌の記事のほうでは、JL2TBBプログラムによる「SOLID STATE SURVIVOR」を加えて9本のリストを掲載している。

つまり、本誌の記事のほうが1本多いのだが、そのかわり、ディスクのFM音楽館には、付録ディスクのタイトルBGMの



演奏プログラム(MSX-MUSIC用BAS10プログラム)を追加し、このBGMのメロディラインを募集している。REM文でFM1、FM5となっているMMLデータオリジナルのものに変更して送ってほしい。120ページ参照。



## ファイルコピーの方法

付録ディスクには、ファンダムやFM音楽館などのBAS10プログラムばかりではなく、いろいろなデータを収めたファイルやマシン語のプログラムなどが入っている。しかもそれらがびっしりとスキマなくディスクに収められているので、これ以上、どんなファイルも増やすことができないし、1つでもプログラムを書き換えたりするとうまく動かなくなる恐れがある。だから、付録ディスクは、かならずライトプロテクトタブを開けた状態(書きこみ不可)で使用するよう注意してほしい。

プログラムを改造したり、データをセーブしたりするときは、かならず、別のディスクに必要なファイルをコピーして、コピーしたディスクを使うようにしよう。

### ■コピーのしかた

ここでは、1台のディスクドライブで、「SILVER SNAIL」のリスト「S-SNAIL.FDG」をコピーする場合を例にとって説明しよう。

- ①ディスクをいれずにMSX本体の電源を入れる(またはリセット)
- ②Disk BASICの初期画面が現れる
- ③付録ディスクをセットする
- ④121ページでファイル名を確認し、以下の命令を間違いなく打ちこんでリターンキーを押す  
COPY "A:S-SNAIL.FDG" TO "B:"

※「S-SNAIL.FDG」の部分にファイル名。じっさいにはここにコピーしたいファイルのファイル名を入れる

⑤にすると、  
Insert diskette  
for drive B:  
and strike a key  
when ready

というメッセージが出る。「Bドライブにディスクを入れてください。準備ができたなら、なにかキーを押してね」という意味だ。Bドライブなんてどこにあるのか。じつは、ドライブが1つしかない機種では、AドライブとBドライブが二重人格のように同一ドライブのなかに住んでいて、必要に応じてどちらかが表に出てくるのだ。ここでは、Bドライブ(コピー先)が表に出てこようとしている

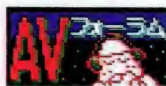
⑥プログラムを入れたいディスクをセットして、なにかキーを押すとガガッと書きこんで、また、Insert……

というメッセージを出す。こんどは「for drive A:」というメッセージになる

⑦そこで付録ディスクをふたたびセットしてキーを押す

⑧以後、これをくりかえし、最後に「Ok」が表示されるとコピー完了。これで、ファイル名もおなじプログラムがべつのディスクにコピーされたことになる

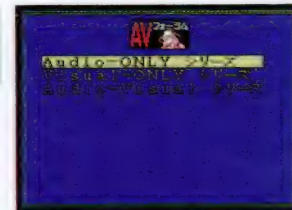
(ほかのファイルも同様だ。)



### AVフォーラム 名作集

1989年1月号(ディスクのメッセージでは「1990年1月号から」となっているけれどこれは間違い。ごめんなさい)から独特のノリではじまった「サウンドフォーラム」。その後、改題して「AVフォーラム」になり、ファンダムから独立してオールカラーページに進出し、現在にいたっている。

このあいだに蓄積された数々の作品からしほりにしほって、



音のみ、絵のみ、音と絵、の3分野に分けて10本から16本ずつを結合。「AVフォーラム」の歴史と未来と精神と存在の本質がわかる3本のデモプログラムを編集部で作成し、収録した。

AVプログラムの巨匠たちの作品はここで見られぬ。





## 掲載CG作品

今月のCGコンテストは紙芝居部門から「ハイな男」をディスクに入れているマロ。

CGコンテストのマークを選ぶとメッセージが出てくるでおじやる。読み終わったら、スペースを押すとハイな男が出てくるでおじやる。ここでもスペースを押すと、メッセージが出るようになっておじやる。もう一度、スペースを押せばハイ



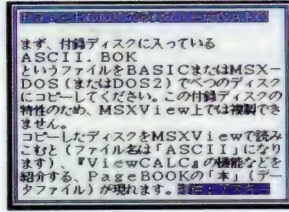
な男がはじまるでおじやる。紙芝居CGを堪能してたもれ。

じつをいうとここだけの話でおじやるが、最後の「THE END」の画面から(ESC)キーを押せば、大メニューの画面に戻れるのでおじやる。

## MSXViewのデモ

ターボRの機能を引き出す期待のGUIソフト「MSXView」(アスキーから9800円で発売中)。そのアプリケーションである、

「ViewCALC」(アスキーから1万4800円で発売中)が最近発売になった。そこで、今回はそのデモ。で、宣伝がMSXViewのなかのPageBOOKというソフトで制作されているところがミソ。PageBOOKを



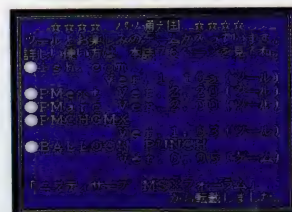
使ってこんなこともできるんだというサンプルでもある。

というわけで、ターボRを持っていて、しかも「MSXView」を持っていないと今回のデモは見られない。来月も何か掲載するので、ご期待を。

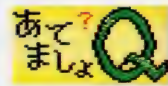


## パソ通で手に入るフリーウェア

このコーナーでは毎回、たべになるフリーウェアをじゃんじゃん入れていく予定だ。パソ通にはツールやゲームはもちろん、CGや音楽データも豊富にそろっているのだ。今回は1回目ということで、まずパソ通に必要な不可欠な4つのツールとゲームも1つ、そっと入れておいたぞ。今回のツールは大事にしるよ。



ただ、ディスクだけではこれらのフリーウェアは絶対活用できないので、かならず本誌の76~77ページを目を皿のようにして見てほしい。あ、見るだけじゃだめだ、理解してくれなくちゃ。



## ゲームのキャラクタ当てクイズ

ディスクでしかできない遊びをなにかしようと思って考えられたのがこのコーナー。毎回、各メーカーさんにキャラクタの絵を提供してもらい、それをクイズにしちゃうというものだ。画面に表示されるのは、ほそ〜スキマから見えるキャラクタの一部分だけ。さてさて、隠れたアイツはいったい誰か? 今回は記念すべき第1回という



ことなので、超有名なあのゲームの、あのキャラを登場させてみた。わかった人はハガキに答えを書いて編集部へ送ってね。正解者のなかから抽選で5名の人にプレゼント(何かはヒ・ミ・ツ)をあげちゃうからね。



## ゲームの役立ちデータ集

今回の役立ちデータは『激ペナ2』だ。前号で終了した第4回激ペナ大会からベスト8のチームデータを入れたっわけ。楽しんでちょうだい。

いきなり最初から注意ってのもなんだけど、注意があるんだからしょうがない。

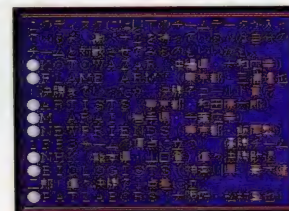
注意その1。激ペナのデータを使用する場合は別のディスク(いつも激ペナで遊ぶときに使うもの)を用意すること。まず、激ペナ2を立ちあげて「チームエディット」のモードを選ぶ。付録ディスクを入れて、チームをロードする。用意した別の

ディスクに入れかえて、(F1)を押してセーブする。8チームすべてを別のディスクにセーブできればひと安心。

注意その2。付録ディスクのなかには8チーム以外にも「TITLE PI」とか「MENU PI」などというチームがあるけれど、これらはチームデータではないので絶対に読みこまないように!

注意その3。十字軍のマークを選ぶとメッセージが出たのち、トビラのCGが表示されるのだが、このCGを「グラフサウルス」で読みこまないように。たしかに、ピッツーが描いたグラフィックだから、グラフサウルスで読めそうなものだが、じつはこのCGには圧縮と

いう魔法がかけてあるので、グラフサウルスで読みこむとエラーが出てしまうのだ。そんなわけで、残念ながらピッツーのCGは見て楽しむだけなのでした。容量が余ったらそのうちね。

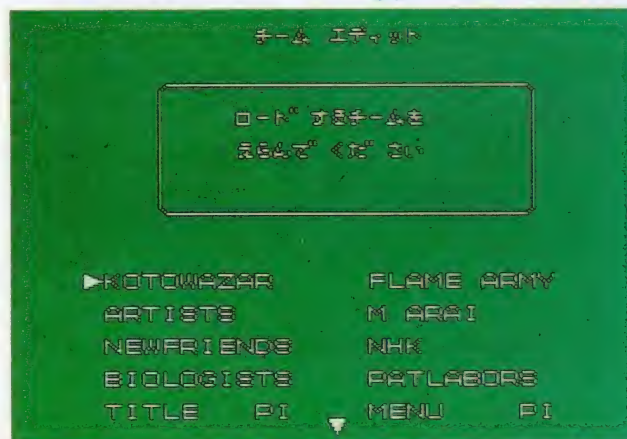


●8チームの監督紹介は小メニューのメッセージのなかにあるぞ

●くれぐれもちばん下に見えている、妙な2チームはロードしないように



●激ペナ2のチームデータは8チームぶん入っている。あの興奮をもう一度







## 編集後記

いわゆる編集後記なのだ。いままでMファンでは、1人1人が勝手きままに書いた編集後記は存在しなかった。今回初めて書くことになって、なんだかどきどきした気分である。まあ、ここは人によってはまるで興味の無いところだと思うけど、編集部の人気が伝わって、ちょっとはおもしろかったかな。グミのことを書いていたのがいたから、グミがたくさん送られてくるのではないかと不安だ。

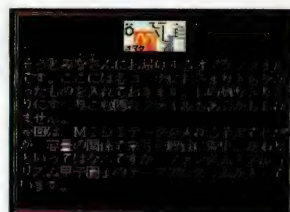


あまりみんな気を使わないでね。そういえば、「B:」(ビーコロン)なんて、へんなコーナー名でしょ。変だけど、いちおう意味はあってBドライブのこと。1つ目のドライブがAで、2つ目のB。AとBは表と裏のような対の関係だから……やっぱあんまり意味ないか。



## 楽しみファイル

もともと付録というのがおまけなので、そのおまけのおまけだから、あまりおまけというのはやめよう。ようするに、どこにも所属できないタイプのファイルをここに集めておこうと思う。今回は、ディスクの入っているホルダーの表には『MID1 サウルス』用のデータが入っている。と書いたけど、容量の関係で最後の最後に断念してしまった。協力をいただいたピッツニーにはほんとうにもうしわけ



ない。ごめんなさい。読者の方もごめんなさい。来月には必ず入れておくのでゆるしてね。

で、今月はファンダムの「アルゴリズム甲子園」より『THE BADMINTON』。これは9月号掲載の珠玉の作品。よくできているので、今月も記事になってしまったというわけ。

# 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

## ①タイトル画面の女の子と動物の名前募集

「エメドラ」、「アルシャーク」の絵を担当した木村明広さんが描き下ろしてくださった女の子と動物の名前を募集。しめきりは、9月30日必着。賞品は木村氏直筆のサイン入り色紙の予定。

## ②タイトル画面のバックストーリー募集

タイトル画面の女の子を主人公にしたストーリーを募集。今後毎月そのストーリーでタイトル画面が描かれるほか、将来はゲームになんかしてみたい。力作を待ってる。しめ切りはなし。

## ③タイトルBGMのメロディライン募集

タイトルで流れている軽快な音楽に、新しいメロディをつけてほしい。ディスクの「FM音楽館」のなかに入っている『タイトルBGM』のFM1、FM5のMMLを書き換えて、本誌・FM音楽館への投稿作品と同じように送ってください。毎月随時募集。

## ④投稿作品募集

そのほかディスクに入れることのできる内容のものなら、なんでも募集。「MSXView」で作った作品やツール、MID1のデータなどなどなんでも可。ゲームの最強キャラのデータもいいかも。

## ●応募方法

いずれも、①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記して以下のあて先に送ってほしい。

また、①は官製はがきに名前をつけた理由をヤコメントつきで、②は封書で内容をわかりやすく、③は79ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、④はやはり79ページのそのほかの投稿についてに準ずるかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集。こちらもよろしく!

あ て 宛

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN 編集部  
「スーパー付録ディスク〇〇」係

## ◆「スーパー付録ディスク内容一覧表」の見方と注意点

ディスクに入っている内容を一覧表にしてまとめたのが次ページの表である。必要なものはすべてファイル名を書いておいたので、自分のディスクにコピーしたりするときの参考にしてほしい。また、「MSXView」や「激突ペナントレース」などのデータとしてファイルと呼び出すときもファイル名を確認して利用してほしい。

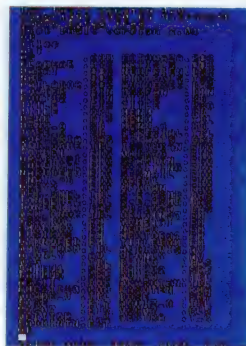
なお、1つずつについてMSX1で動かかどうかの印も明記しておいたので、MSX1の方も楽しんでいただけたらと思う。

また、ファンダムの紹介のコーナーでディスクのなかに入っているファイルのコピーについて説明しているが、ファイルのなかで、さわってはいけないものについてはこの表には書かれていない。ファイルにはシステ

ムなどのものが混在していて、不用意にいじるとディスクを破壊しかねないので要注意。

付録ディスクはかならずライトプロテクトタブをあげた状態で使用すること。

以上、いろいろ注意点をのべたが、とりあえず、あんまり神経質になってもしかたないので、ふつうにゆっくり楽しんでほしい。では、また来月!



◎ファイルを表示するとこんなにくさん!



# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★ターボR専用に対応しています。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
すべしやる	FAN ATTACK K『サーク・ガゼルの塔』(P4)	全オープニング・デモ	『サーク・ガゼルの塔』 オープニング・デモ	OS.COM	「OS.COM」というファイル名は、MSX-DOS上の実行ファイルではありません。DOS上で実行すると暴走するので、ご注意ください。
	FAN ATTACK K『ソーサリアン』(P10)	編集部で作ったオリジナルゲーム	ソーサリアンリレー	SORCERIA.BAS	BASICプログラムです。
ファンダム・GAMES	ファンダム(P35)	掲載の全プログラム	●I 遇間の壁 ●透明人間 ●04ドラッグ ●UP・DOWNレース ●なるべくはやく 裏表止 ☆スバルタ教師M それゆけサバイバルだノ ●エキサイティングアタック ●SILVER SNAIL  ●GREY COLLEAGUE	ISSYUKAN.FDG TOUMEI.FDG 04DRAG.FDG UPDOWN.FDG NARUBEKU.FDG URABYOSI.FDG SPARTAN.FDG SURVIVAL.FDG EXCITING.FDG S-SNAIL.FDG SNAIL-B.FDG GREY1.FDG GREY2.FDG	BASICプログラムです。 ※「エキサイティングアタック」はBASICプログラムを読みこんで実行してください。 ※「SILVER SNAIL」は別のディスクにS-SNAIL.FDG SNAIL-B.FDG をこのファイルネームのままコピーして遊んでください。
ファンダム・サンプルプログラム	BASICピクニック(P30)	掲載プログラム	FM音源音色エディタ	TONEEDIT.BAS	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち(P46)	掲載プログラム	●超簡易アセンブラ	S-E-ASMB.BAS	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ講座(P47)	掲載プログラム	●論理演算ゲーム	SB-KOZA.BAS	BASICプログラムです。
FM音楽館	FM音楽館(P69)	掲載プログラム	●オリジナル37 (MSX大賞受賞作品) ●イースⅡ「Beat of the Terror」 ●ファイナル・ファンタジーⅢ「チョコボのテーマ」 ●NEUROBEAT ●豪華な「クシコス・ポスト」 ●ヘクター'87「キャラバンのテーマ」 ●夢大陸アドベンチャー「STAGE1 BGM」 ●サティ「ジムノペディ」 ●タイトルBGM	ORIGIN37.FM YS2~BOT.FM CHOKOBO.FM  NEURO.FM KUSIKOS.FM HECTOR87.FM  YUMETAI.FM  GYMNOPED.FM TITLEBGM.FM	BASICプログラムです。 本誌「FM音楽館」掲載の「SOLID STATE SURVIVOR」はディスクに収録されていません。
AVフォーラム	AVフォーラム(P104)	掲載全プログラム	●Audio-ONLYシリーズ Visual-ONLYシリーズ Audio-Visualシリーズ	A-ONLY.AV V-ONLY.AV AUDI&VIS.AV	BASICプログラムです。
ほぼ梅庵のCGコンテスト	ほぼ梅庵のCGコンテスト(P100)	掲載CG。紙芝居部門から1作品	ハイな男	BAIKU.BAS BAIKU1.SR5 BAIKU2.SR5 BAIKU3.SR5	「BAIKU.BAS」はBASICプログラムです。 拡張子「SR5」のファイルはCGツールのデータではありません。
MSXView	――	「MSXView」上で動くアプリケーション	★PageBOOKで読むViewCALC	ASCII.BOK	アスキーから発売されている「MSXView」が必要。ターボRでないと動きません。
パソ通天国	パソ通天国(P74)	誌上で紹介しているフリーウェア	ish.com Ver.1.10a P Mext Ver.2.20 P Marc Ver.2.00 P MCHGMX Ver.1.03 BALLOON PUNCH Ver.0.5	PMEXT220.COM PASOTEN.PMA	MSX-DOSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは76-77ページをごらんください。
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P22)	9月号掲載の「第4回激ベナ大会」ベスト8チームデータ	KOTOWAZAR FLAME ARMY (準優勝) ARTISTS (3位) M ARAI NEWFRIENDS (優勝) NHK BIOLOGISTS PATLABORS (3位)	KOTOWAZA.RSC FLAME AR.MYC ARTISTS.\$SC M ARAI.\$SC NEWFRIEN.DSC NHK.\$SC BIOLOGIS.TSC PATLABOR.SSC	コナミから発売されている「激突ベナントレース2」が必要。
あてましょQ	――	ゲームのキャラ当てクイズ	――	V6C07.PIC V6C07.PL5	拡張子「PIC」「PL5」はCGツールのデータではありません。
B:	――	編集後記	――	――	――
オマケ	ファンダム(P48)	ファンダム「アルゴリズム甲子園」のテーマプログラム	●THE BADMINTON	BADMINTN.EXT	BASICプログラムです。 48ページを参照してください。



## スーパー付録ディスク制作記

あるいは、お盆休みへブラックアウト

えーと、これはなんだった。ああ、10月号のFAN CLIPの原稿だ。いや10月情報号か。10月情報号は9月7日発売だから、8月に作る。つまり、n月に作る号は、(n+1)月8日付近発売の(n+2)月情報号なのだ。MOO12しなくちゃいけないのかな。いやいや、そうすると12月が0月になっちゃうから……。

そういうわけで、今日は8月21日である(こればかり)。つまり、もしかしたらあなたがこの文章を読んでいるかもしれない、その日の17日まえだ。しかし、Mファンは今月からディスクが付録につく。この付録は、本誌とあなじくくらいの大きさのホルダー(主原料はダンボール)に入れられ、1つ1つMファンにはさみこまれていく。

このために、Mファンを作るのにこれまでより1週間よけいにかかることになった。つまり、従来の感覚でいえば、今日はその号の作業が終わる最後の日に近い。しかし、まだ、わたしはFANCLIPの25行目にいる。

なぜ、こんなに原稿が遅れているかというと、お盆まえ、本誌の原稿を書かなければならなかったころ、AVフォラムのシナリオを作ったり、超簡易アセンブラを作ったり、ディスクのなかのガイドメッセージを組み立てたり、となりで「ソーサリアンリレー」を作りながら眠っているMOROを起こしたり、メッセージをチェックしたり、とにかくいろいろやっていたのだ。

そうして、今日はやっぱり8月21日だ。その証拠に、わたしのページ以外は、ほとんど刷りあがって、わたしの目の前に横たわっている。待ってなさい、いま行くから。

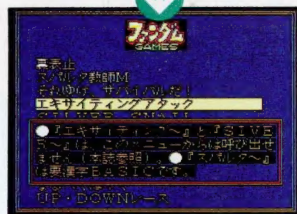
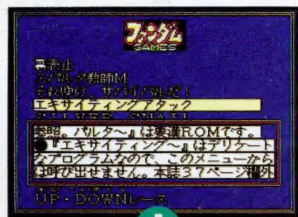
付録ディスクが「完成」したのは、MOROがコーナーロゴエディタを作り、ようやくディスクの中身が形になりはじめた7月5日から数えて狂乱のひと月、奇しくも北根編集長の妙齢の誕生日である8月8日だった。

そのまえの数日は、発売予定日の迫ったソフトハウスかくあるべし、という、鬼気迫る徹夜チェックが続いた。

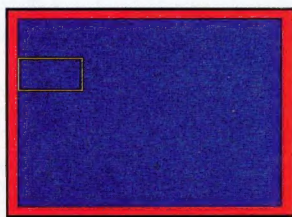


④ディスクのメニューでならぶコーナーロゴのエディタ。ファンタムのMORO作メニューシステムのバグを取り、収録プログラムのバグを取り、メッセージをチェックし、機種ごとに動作チェックした。そうやって、入れる予定のものをぜんぶ収めていくと、ほぼファンタムの全プログラムをあわせてぶんたりにないことがわかった。あれこれ算段した結果、CGを1つあきらめ、パソコン用のファイルを圧縮し、そして、ピッツーさんからいただいていたMIDIデータをあきらめ、さらに、あるプログラムのREM文を削って……DOSなどで、見てもらえばわかるが、この付録ディスクは、残り0バイト。もう、血も出ない、涙も出ないというギリギリの状態だ。試合まえの減量のために髪の毛をそったボクサーみたいなもので、と書いていたら、あ、ディスクのメッセージにミス発見。

でも、もう直せない。このくやしい感じ、わかりますか？



⑤上の写真のようなバグを下の写真(現在)のように修正した。……でも、「SILVER」のはずが、「L」が抜けている。ごめんなさい、もう直りません



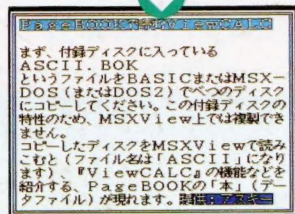
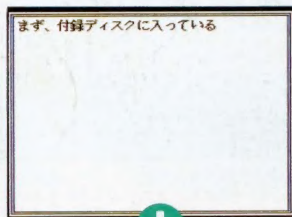
⑥おもにOrc(オーク)が作成したコーナーロゴを配置して見るためのツール



⑦7月20日のころの仮メニュー。パソコンのロゴが現在と違うのがなんだか懐かしい



⑧現在のメニュー画面。余白を埋めるイラストやフキダシはOrcの労作



⑨ほんとうは下のようなメッセージを書いていたはずが、制御記号の使い方のミスで上ようになっていたりする。あ、これはちゃんと直っていますね。げろげろ

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
板津宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+鶴田洋志+田伸一+福成雅英  
+諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
岡田忠博+奥義之+川井茂雄+川尻淳史  
+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸  
STAFF PHOTOGRAPHER  
浜野忠夫  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦  
+星野博和  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田垂季+デザイラ(釜田泰  
行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまづ★どんき+中野カンフー+野見  
山つづじ+成田保宏+南辰真  
COVER ARTIST  
佐藤任紀+元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三+大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
南あくせす+樹ノードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

### EDITORIAL A: (エーコロン)

◆付録ディスクの編集後記「B: (ピーコロン)」の名前の由来は、この名前が「A: (エーコロン)」に変わったこととセットになっている◆付録ディスクは、こういうのもなんだが、付録とは思えないほどのものができた、と思う。あまりにも全力投入して、うっかり、わたしたちは雑誌であることを忘れそうになった。そのまま、ディスクマガジンになればいいのか◆いや、そこまで急進的になる必要はないだろう。紙媒体は古いメディアかもしれないが奥の深い神秘の可能性がまだ眠っている◆あくまで、わたしたちは雑誌がADドライブで、ディスクがBドライブなのだ。もっともこの先どうなるのか、じつは予測がつかないのだが◆では、また来月。A、B両面でお会いしましょう。(コルサ山島)

### A D ★ INDEX

アスキー	88
コンパイル	86
電子技術教育協会	43
徳間書店	91、92
日本視力回復協会	90
日本進学指導センター	82、83
日本ファルコム	表3
ピッツー	87
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、どうなることやら予測もつかない 10月8日発売 980円



# Falcom®

日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。



イスⅠ  
イスⅡ  
イスⅢ

**SORCERIAN**  
ソーサリアン



ドラスレ  
英雄伝説

超新作  
FALCOM  
FALCOM  
FALCOM



タップ  
募集

▶新作開発中



来春新卒者へ先輩からのメッセージ

自分が本当にやりたいことを仕事にしたい! いいゲームを作りたいから私はファルコムに入社しました。他のソフトハウスにいる先輩から開発現場の話はきいていたのですが、入社してみると雰囲気がいまいち違いました。まさか、ネクタイをしてゲームを作るとは思っていなかったけど、「仕事をしている」って感じが私は気に入っています。入社3ヶ月ですぐやりたい仕事につけたのもラッキーだし、社内全体が落ちついた感じで、うるさいと気が散る私には非常にありがたいです。

草野君(法政大工学部卒 22才)



▶独身寮



以前の職場は社員年齢が隔て、人間関係が面倒でイヤでした。「会社」とか「組織」とかあまり好きじゃないので、堅苦しさがないファルコムはとても助かります。一般事務で入社したんですけど、今は本格的な経理事務もやらせてもらっています。

イベントの手伝いやいろいろな経験ができるので、本当にもっといい会社です。完全週休2日も魅力的で、個性の強い人が多い割に会社のイベントではワイワイになったりして、普通の会社とは一味ちがいます。 本田さん(事務担当 当年才?)



中2の時、黄色い表紙のカタログ「ガンバレファルコム」に載っていた「君さあはひとつの實力ですって文章を見て感動しました。「イスⅡ」をやった時は泣いちゃったんですよ(笑)入社してみると、オモチャ箱をひっくりかえした様な毎日で、退屈しない、ドキドキの連続です。みんなすごく家庭的で18才のガキが入ってても一人前に扱ってくれるのが最高です。この前、ゲームの企画書を出したんです。ゲームシナリオやアニメビデオの企画、オリジナルグッズも作ってみたいし、もう、やりたい事の大盛です。前田君(武生工業高校卒 18才)

▶研修旅行



▶TSK館山保養所



▶立川昭記念公園



▶スタジオ録音

■募集 / **ゲーム制作担当スタッフ** 30才位迄  
①グラフィック・イラスト ②プログラム  
③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ

■その他スタッフ 35才位迄

①製品企画営業 ②デザイン・広告  
③出版編集 ④キャラクター商品企画  
⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務  
⑦総務・人事 ⑧その他何でも可

■待遇 / 大卒初任給174,000円(平成3年)、  
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、  
各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、  
定期健康診断、TSK保養所、厚生施設  
全国各地の利用

■休日休暇 / 完全週休2日制、祝日、年始年末(10日間)  
夏期休暇(8日間)、有給休暇(最高20日、  
初年度6日) ●年間休日126日以上

■勤務 / 立川(本社)、代々木 9:00~17:30

■関連会社 / (株)ファルコム・プランニング・オフィス  
(株)ファルコム・クリエイティブ・オフィス

■応募 / ①履歴書(写真は必ず貼って下さい。)

②作品(例えばグラフィック希望ならイラストを2~3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

\*①②をご郵送下さい。  
こちらからご連絡致します。  
\*不明な点があれば遠慮なくお問い合わせ下さい。

■応募先 / 日本ファルコム株式会社  
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4  
トミオビル BOX-M8宛  
0425-(27)-0555(代表)



もちろん来年度新卒者も同時募集



Panasonic

# ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

## ターボRの実力①

新開発16ビット高速CPU  
R-800搭載。ゲームも  
ワープロも、ぐんぐん速い。



## ターボRの実力②

PCM録音/再生機能内蔵。なんと  
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

## ターボRの実力③

MSX-DOS2搭載、メインRAM  
256KB。これは驚異の頭脳だ。



これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理  
速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍  
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機  
能など驚異の機能を満載。MSXをますます  
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

# A1ST

パナソニック **MSX turbo R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトも  
そのまま5〜6倍速で実行。(当社比) ▶ さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載  
(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM  
256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶ 音声ガイド機能でPCM録音  
デジトーク機能。対応ソフトなら、登場人物の声を演じる ▶ 内蔵ワープロもスピー  
ドアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶ 電子システム手帳対応。別売通信セット使用。

**MSX R** パソコンは、**MSX** **MSX2** **MSX2+**のソフトも使用できます。

● **MSX**・日本版MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOS R は米国マイクロソフト社  
の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)  
をお書きの上、〒571 大阪府門田市門田1006 松下電器産業株式会社ワープロ事業部営業課 FAX 係まで

心を満たす先端技術—— Human Electronics 松下電器産業株式会社

MSX R  
OCTOBER 10  
情報号  
第5巻第10号(通巻55号)  
編集人 山崎 尚  
編集発行 徳間書店インターメディア株式会社  
〒105 東京都港区新橋10-7-7 2308(2431) 1627(0)  
(本体51円)